Ä V E N T Y R S S P E L S

SINKADUS

NUMMER 11 JANUARI 1988 PRIS 30 KR

I DETTA NUMMER

Drakar och Demoner EXPERT

Krugal Svylses FÖRBANNELSE

MUTANT

Neomännen

• Personligfiera Din Rollfigur • DrakDödaren • Porträttgalleriet •

DAVID MARTIN © 8/82

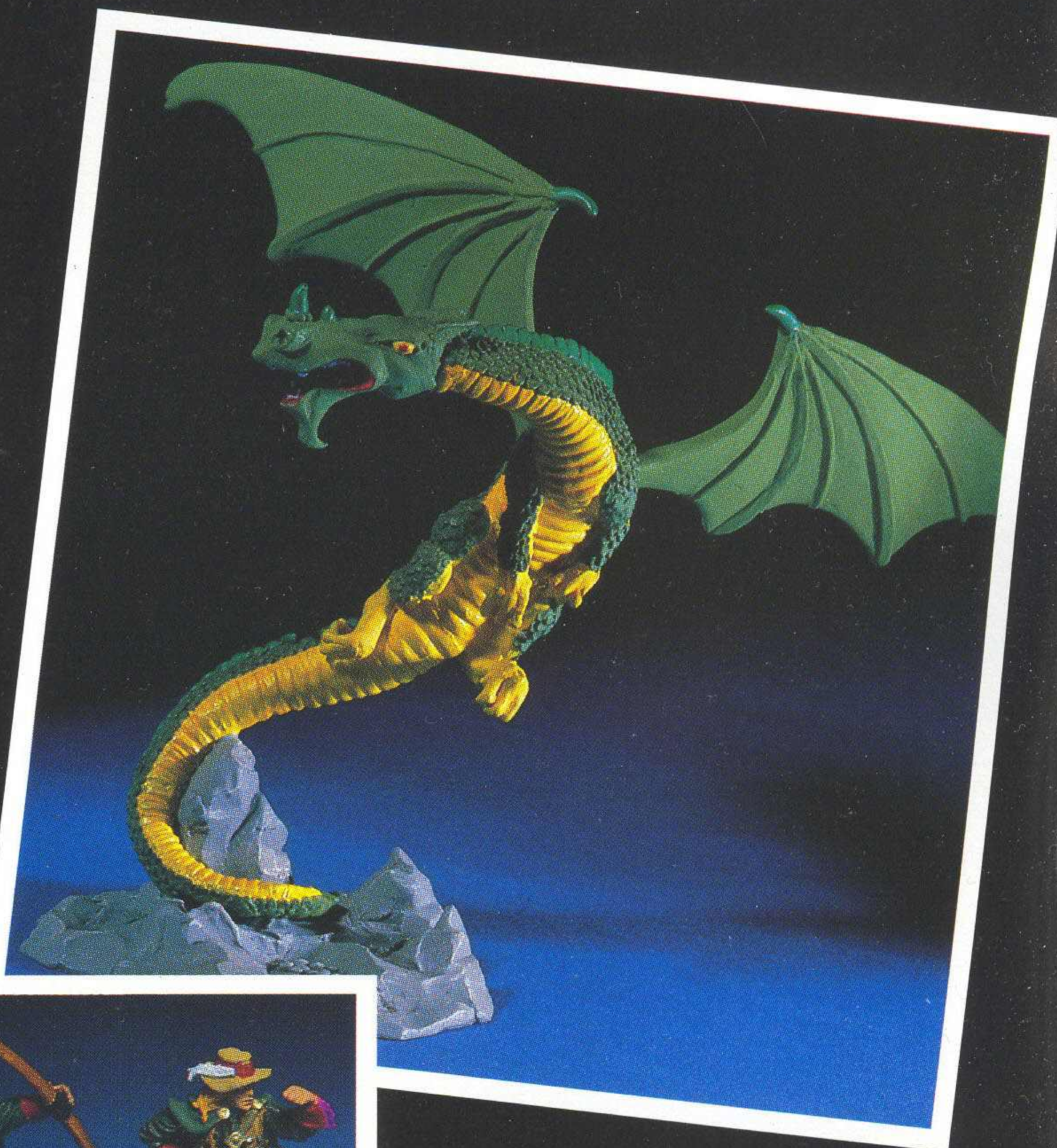
STY · FYS · INT · KAR

Prince August & Humbrol

Character Class – den nya figurlösningen. Samma figur i fyra versioner som passar de flesta situationer. Huvudfiguren köper du separat, de övriga varianterna i en trepack. Idag finns sex olika att välja mellan – fler är på väg.









Maffiga monster, kolossala krigare eller otäcka orcher. Se alla färdiggjutna rollspelsfigurer från Prince August i din affär. Samtliga i toppklass när det gäller design och detaljrikedom.



Helgjutna figurer i massupplaga. Gjut dina arméer själv i gjutformar från Prince August. Komplettera med enstaka färdiga figurer. Enkelt, roligt och billigt.



Humbrol Fantasy – det självklara valet för figurmålning. Vattenbaserad, lätt att använda, tålig och rollspelsanpassad. Välj mellan 54 olika matta, halvmatta och blanka nyanser. Självfallet använder du Prins August Superstar eller Masterstar – kvalitetspenslarna med nylon- eller mårdhårsborst. Perfekta till detaljmålning.

Prince August och Humbrol hittar du i alla välsorterade leksaksaffärer och spelbutiker.
Marknadsförs av AB JAN EDMAN, Box 100, 156 00 Vagnhärad.

ÄVENTYRSSPELS
SINKADUS

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av TAMB Äventyrsspel HB. Allt material är copyright TAMB Äventyrsspel HB 1988. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. Brev till tidningen sänds till:

Sinkadus
Äventyrsspel
Frihamnen
115 56 Stockholm

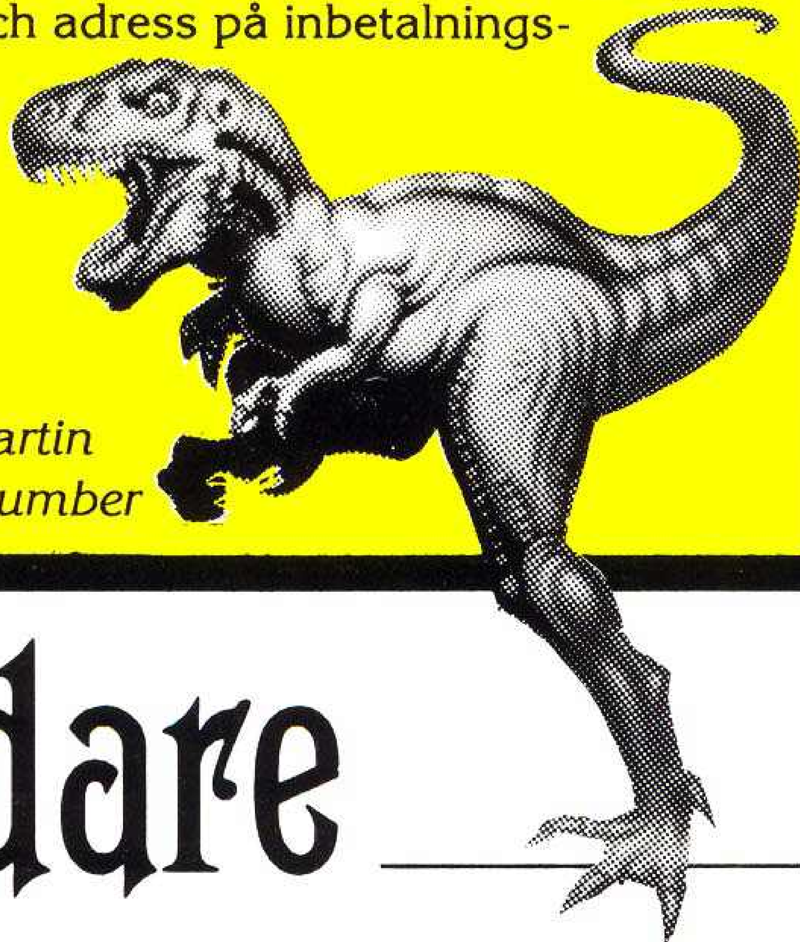
Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg. I redaktionen: Fredrik Malmberg, Olle Sahlin, Anders Blixt, Ewiz Ehrsson. I ateljén: Klas Berndal, Stefan Thulin, Nils Gulliksson. Kartor: Stefan Thulin. Illustrationer: Thomas Arfert, Tobias Green, Jens Prenke, Nisse Gulliksson. Administration: Monika Thor, Niklas Krogh, Dennis Stillwell, Lars-Åke Thor, Stefan Sjödin. Prenumerationer: Malin Gustafsson. Omslag: David Martin.

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus är välkomna. De ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Ta endast upp en sak per ark. Skriv även namn och adress på varje ark. Om manuskripten önskas i retur, måste ett frankerat svarskuvert med namn och adress bifogas.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationspris: 145 kr för 6 nummer. Betala till pg 1 64 26—9 Äventyrsspel. Glöm inte att ange ditt namn och adress på inbetalningskortet.



David Martin
Wrong number

HEMMAFRONTEN 4
Vad händer hos Äventyrsspel?



ARKIVET 6
Modifierat stridssystem till Expert

PERSONLIGFIERING 11
Gör din rollperson till en personlighet



KRUGAL SVYLSES FÖRBANNELSE 18
Ett äventyr till Expert

BREVSPALTEN 36

PORTRÄTTGALLERIET 37
Sebastian Marol från Ereb Altor



REGELFUNDERINGAR 38
Trassligheter trasslas ut

INFORMATION FRÅN S.A.V.E. 39
Äventyrande utan det Okända

DET NYA HOPPET 41
Drakdödare med identitetskris

ZONEN 44

KLUBBSIDAN 46

BUTIKSGUIDEN 47

Inbetalningar som är Äventyrsspel tillhanda efter 88-01-17 medför att prenumerationen startar med Sinkadus 12.

Ledare



Spel är som musik. Att skapa ett rollspel är som att skriva en symfoni och ett bra stycke drar enorma applåder (och tvärtom!). Vem som helst kan skriva regler — det enda som krävs är en gnutta talang och mycket träning. På samma sätt som tusentals människor repar med sina band på helgerna, skapar rollspelarna sin musik.

Man kan till och med samlas på vår version av konserter. Roskilde-festivalen är ingenting i jämförelse med rollspelarnas ting, då man utbyter erfarenheter och "noter" under flera dagar i sträck.

Av erfarenhet vet jag att ni inte uppskattar särskilt mycket att vi blandar in humor i spelen, men vi kunde i alla fall inte dra oss helt in på den knastertorra vägen, utan försöker igen, den här gången med *Krugal Svylses förbannelse*, som driver runt spelarna bland megaser, mammutjägare och mängder av orcher, till bland annat Kalsons kloster. *Trots* humorn (och mycket på grund av den) tycker vi att äventyret är mycket bra och värt att pröva på.

Det finns även en massa annat smått och gott i numret, ett extra stort Arkiv till exempel, och en historia om Darth Angmar och Aragorn Solo... En intressant Brevspalt som vanligt och mera Regelfunderingar från Anders Blixt. Kort sagt, ännu ett nummer av Sinkadus (och i tid!).

Musik för *mina* öron.

FREDRIK



Hemmafronten

Outhämtade priser

Det är flera som ännu inte har hämtat ut sina priser från spelkongress-87. Ring eller skriv till Äventyrsspel och uppge namn och adress, så skickar vi priserna direkt.

— *Ewiz Ehrsson*

Spelkongress-88 — "May the force be with you"

Självklart blir det en spelkongress till våren. Som ni kanske har gissat av ovanstående rubrik så har vi tänkt att presentera vårt nästa stora rollspel under kongressen: Stjärnornas Krig-rollspelet. Allehanda aktiviteter som anknyter till filmerna har planlagts. Bland annat hoppas vi att få hit spelkonstruktören från USA och ha seminarier, föreläsningar och givetvis speldemonstrationer.

Vi har tänkt att lägga våra stora turneringar (svenska mästerskap i våra rollspel) på ungefär samma sätt som tidigare år. Dessutom ska vi ha en mängd rollspelsäventyr som det inte går att föranmäla sig till, utan där man anmäler sig på kongressen. Vi har en plats där dessa anslås och dit man kan gå och anmäla sig. Du kan själv vara SL i något spel, vilket som helst. Om du vill leda ett äventyr, skriv till oss och tala om vilket spel det rör sig om, hur många deltagare du kan ta och hur erfarna dessa ska vara (nybörjare, medel, erfarna), vad äventyret heter och ungefär hur lång tid det tar att spela. Märk kuvertet "SL" och sänd det till Anders Blixt, Äventyrsspel, Frihamnen, 115 56 Stockholm senast 31 mars. Vi svarar sedan under april.

I år väntar vi över 1100 besökare och därför har vi varit tvungna att hitta en större lokal. Det blir Lantis på Stockholms Universitet (ca 10 minuter med T-bana från centrum). Datum? 12-13-14 maj.

-Fredrik Malmberg

Problematiska enkätsvar

Vi bearbetar enkätsvaren med dator för att få fram medelvärden och annan information. Tyvärr brukar vi få in en del svar som inte kan behandlas av datorn, då personen som fyllde i enkäten har skrivit information som inte passar in i programmet.

Ett typiskt exempel: Frågan är "Betygsätt Arkivet". Personen har satt en asterisk i rutan för Arkivet, och sedan betygsatt Arkivets olika artiklar var för sig i kommentarfältet. Ett sådant svar kan inte bearbetas av datorn, eftersom den inte kan matas med flera olika värden som svar på en och samma fråga. Datorer är enkelspåriga maskiner och därför måste ni besvara frågorna exakt som de är skrivna. Enkätsvar som brister i detta, måste tyvärr kasseras.

Att koppla rätt

Vår romanserie är ännu färsk men hittills verkar den ha slagit väl ut. Några undrar kanske varför vi kallar bokserien för Drakar & Demoner? Det är medvetet. Utomlands kallas sådana här böcker för fantasy-böcker eller Sword and sorcery-böcker. Vi har försökt hitta ett svenskt ord för samma begrepp, men inte lyckats. Till slut kom vi på att ute i landet har man börjat använda Drakar & Demoner som begrepp. Ofta hör man kommentarer som "Det är ett sånt där Drakar och Demoner-spel". Kanske är det så att Drakar och Demoner börjar bli en svensk term för "fantasy". Vi vet inte. Men vi behövde ett namn på vår bokserie och till slut satte vi dit spelets namn, även om det här alltså rör sig om ren litteratur, alltså inte spelböcker.

Jag vill gärna fördjupa mig lite i ämnet. Ursprungligen var det så att vi ville lansera något nytt; en medveten utgivning av billig, bra fantasy-litteratur. Tidigare hade det utgivits en del inbundna böcker och några sporadiska pocketböcker. Vi tyckte att det här är en ny sak för oss, men liknar vår övriga produktion så mycket att det passar oss. Vi trodde nog att vi skulle få andra kunder än rollspelarna men det verkar som om ni köper dessa böcker också. Om det beror på att Drakar och Demoner har inspirerat er till att läsa fantasy-böcker, eller om ert intresse av fantasy har lett er till att spela Drakar och Demoner låter jag vara osagt, men uppenbarligen gillar ni att läsa fantastisk litteratur.

Vår förhoppning är att bokutgivningen skall kunna öka i takt med att fler upptäcker vår Drakar och Demoner-serie. Så småningom kanske vi kan se ifall det finns intresse för science fiction och skräckböcker.

-Fredrik Malmberg

Rätt postnummer

Kungl. Postverket har, av någon outgrundlig anledning, beslutat att ändra Frihamnens postnummer till **115 56 Stockholm**. Det tar ett tag för oss att hinna ikapp med ändringen; vi har inte råd att kassera alla lådor med brevpapper och kuvert. Brev försedda med det gamla postnumret kommer fram, men det är bra om ni använder det nya.

— *Fredrik Malmberg*

Utgivet sedan förra numret

Efter Ragnarök kom strax före jul. Samtidigt med detta nummer publicerar vi *Camber av Culdi, Stadsintermezzon* och *Rohan.*

Sinkadus nr 9

Radagasts hopp	7,0
Arkivet som helhet	6,8
Regelfunderingar	6,8
Drakkunskap	6,5
Hemmafronten	6,2
Hästar	6,1
Saurons Språkör	6,1
Zonen som helhet	6,1
Transporter	5,8
Porträttgalleriet	5,8
Brevspalten	5,7
Kongressreportage	5,0
Klubbspalten	5,0
Kanoner	5,0
My Little Pony	1,6

Stadsintermezzon

Stadsboken eller *I stadens vimmel...*, vad ska den heta? Efter lite munhuggande fram och tillbaka mellan redaktionen och ateljén fastnade vi för *Stadsintermezzon*. Häftet innehåller beskrivningar över ca 20 olika inrättningar, t.ex. ett värdshus, en krog, ett badhus, en spåkvinna, som kan finnas i vilken stad som helst. Varje ställe skildras med karta, miljöbeskrivning, vidhängande SLP och äventyrsupplag. Häftet är inte bundet till något särskilt spelsystem, utan kan användas tillsammans med fantasy-rollspel i allmänhet. Även en Mutant-spelledare kan använda de flesta inrättningarna utan alltför stora problem.

Nisse håller på att sätta samman produkten och vi siktar på ett 72-sidigt häfte. Kommer till februarilovet.

—*Anders Blixt*

för eller en historieberättare. Diamantspindeln sjuder av aktivitet och bord och stolar kan med kort varsel skjutas åt sidan för en tävling, ett spel eller en duell.

Byggnaden

Byggnaden är ca sex meter hög och har fönster fyra och en halv meter ovanför marken. Små gallerfönster fungerar som ventilation i bottenvåningen. Det finns tre ingångar/utgångar och alla har bastanta järnbeslagna ekdörrar. Varje dörr har ett inbyggt lås (3). De är alla olåsta när krogen har öppet (ungefär mellan klockan 12 på dagen och 2 på natten).

Interiören är delad i två nivåer. En tre meter bred avsats går längs med hela krogen. Den har ett meterhögt staket och ligger ca tre meter över golvet, från vilket trappor leder upp till avsatsen. Baren, båsen, dolktavlorna, sällskapsrummet, avträden och förvaringsrum finns under avsatsen.

Ljuset kommer från roterande kandelabrar, som hänger i taket och som kan sänkas ned med hjälp av rep. Repen är knutna kring trästaketet på avsatsen. De är idealiska att svinga sig i vid bråk.

A. Skänken

Skänkdisken är gjord av tjockt trä och är ungefär 120 cm hög och 100 cm bred. Sprit och vin förvaras undertill. Öl och konjak serveras ur tre tunnor, som sitter i väggen bakom baren. Olika hyllor härbärgerar bägare, sejdlar och andra föremål. Diverse knölpåkar, batonger och saker att kasta finns under disken och kan användas av personalen vid bråk.

Tre eller fyra personer bemannar skänken i taget. De har två dolkar var, bär läderrustningar och ett "växelbälte" (ett läderbälte med tre stora börsar för koppar-, silver- och guldmynt). Betalningen går direkt till dessa börsar och dricksen läggs i en stor mugg under bardisken.

Väggen bakom disken har ett inetsat spindelvävsmönster, och i mitten av nätet finns en smal hylla. På hyllan står en glasbehållare som innehåller en grapefruktsstor spindel, gjord av kristall.

De som serverar kan komma och gå genom en halvdörr i västra änden; de kan hämta mer dryckesvaror och tilltugg från förrådsrummet (B) när det behövs.

B. Förvaringsrum

Det här är en förvaringsplats för barförrådet, dvs starksprit, muggar, tilltugg m m. Det är låst (1) under öppettiderna.

C. Herrarnas avträde

Ett antal draperiförsedda bås står längs västra väggen och en lång ränna finns längs den östra och södra väggen. Tre gallerfönster på östra väggen fungerar som ventilation.

D. Sällskapsrum

Det här är ett avskilt rum för mindre sällskap. Det innehåller ett stort bord och många stolar som kan arrangeras efter gästernas önskemål. När rummet inte används är dörren låst (1). Sällskapsrummet måste bokas i förväg hos krogens ägare.

E. Dolktavlor

Här äger de populära dolkkastningstävlingarna rum. Skiljeväggar av trä finns mellan "banorna". I södra änden av varje "bana" finns en måltavla. Måltavlorna byts ut vid behov. Inga yxor, spjut osv är tillåtna.

F. Damernas avträde

Ser ut som herrarnas (C), förutom att där inte finns någon ränna, utan bara bås längs västra väggen.

G. Scen

Det här är rätt och slätt en upphöjd del av golvet, där underhållarna uppträder. Ibland hålls även tävlingar här.

H. Halvprivata bås

Dessa består av stoppade träbänkar i rät vinkel och ett bord med en ljusstake. De är inte avskärmade med gardiner.

I. Privata bås

Varje bås består av tre stoppade träbänkar runt ett bord, med ett pärldraperi framför. De rymmer många gäster och är idealiska för privatsamtal. Även här finns ljusstakar.

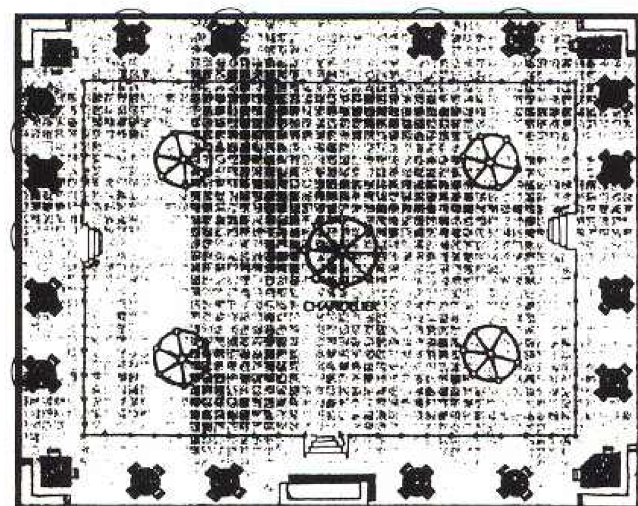
Personligheter

"Spindeln" Braz

Längd: 175 cm
Vikt: 80 kilo
Ålder: 41 år
Stridsduglighet: Utmärkt vid dolkkastning; annars Mycket bra.

Spindeln är krogens ägare. Han har små och klara mörka ögon, lockigt svart hår som hänger ner i långa lockar, en mandarinmustasch och en invecklad spindeltatuering på vänstra kinden. Han ser väldigt skum ut, verkar mycket snabb, listig och lycklig. Han föredrar dolkar som vapen, men bär ibland också ett kort svärd. Han brukar ha en fin handgjord läderrustning.

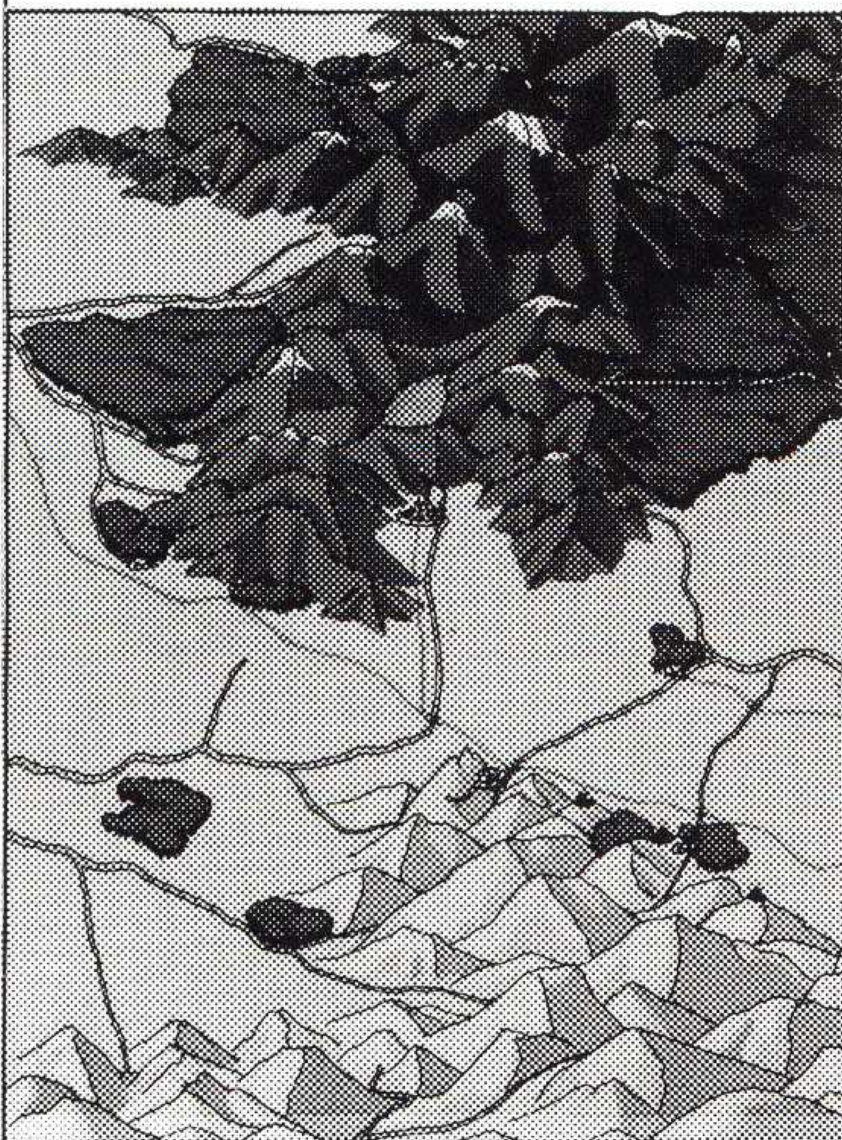
Spindeln förenade sig med några äventyrare som sökte efter den sägenomspunna "Diamantspindeln". Detta värdefulla konstföremål fanns i spindelguden Chags tempel och Braz var den ende överlevande i expeditionen (främst tack vare sin förmåga att gömma sig). Spindeln hävdar själv att han mötte Chag öga



Rohan

Här har vi få framsteg att rapportera sedan Sinkadus 10. Modulen ligger i ateljén och väntar på att Stefan och Klas ska kunna greppa den. Ann-Sophie Qvarnström har lämnat in sin Rohan-karta och vi blev mycket nöjda med den. Vi siktar på att få ut Rohan till sportlovet.

—*Anders Blixt*



Romaner och soloäventyr

Camber av Culdi har gått till tryckning och publiceras i februari. Isidor Atnister sliter vidare med *Ensamma Vargen 9*. Olle ska strax börja redigera *Tjuvstaden* (bok 4 i romanserien), medan den femte, *Elric*, har börjat översättas.

Stjärnornas Krig

Åke Eldberg kämpar vidare med översättningarna, medan Henrik *(Samuraj)* Strandberg arbetar med de första Sinkadus-äventyren (det första kommer i Sinkadus 13). Nisse och Stefan har börjat planera hur produkten ska se ut rent grafiskt. Preliminärt tror vi att spelet blir en box med tre häften (ett för spelledaren, ett för spelarna och ett introduktionsäventyr).

Något som är mycket viktigt i spelet är stämningen från filmerna. Konstruktören har varit mycket noggrann med beskrivningar och förklaringar hur man får rätt stil på spelet. Detta sträcker sig från sådana saker som snärtiga replikskiften och humor till filosofin bakom Kraftens Ljusa och Mörka Sida. Jag citerar:

"[*Star Wars*] happens on a grand scale. Everything is always bigger, better, more explosive, and more powerful. Most movies are satisfied with blowing up the villain's headquarters; *Star Wars* blows up an entire planet. ... Your stories should have the same sense of scale."

Konstruktören ger också detaljerade råd hur man gör fartfyllda äventyr under rubriker som *Manus, Håll ett högt tempo, Fastna inte i detaljer, Håll kursen* och *Hur man undviker ett antiklimax*. *Star Wars* hör hemma i den typ av science fiction som kallas *space opera*. Där händer det makalösa saker och allting är action-packat, överväldigande och spännande. Hjältar är hjältar och skurkar är onda. Målet är att återskapa samma känsla när man spelar.

—*Anders Blixt*

Partisan

I början av december hade vi två idémöten, där alla inblandade hårdhänt slängde sina idéer och synpunkter på mig. De gav mig en hel del intressanta infallsvinklar på hur de olika scenariona i Partisan ska vara. Det blir antagligen fem stycken: I Onkel Sams klor (USA-ockupation 1980-tal), Björnen kommer! (Sovjet-ockupation 1980-tal), ett Andra Världskrig-scenario och två utpräglade science fiction-versioner.

Efter att ha läst synpunkterna på de i många tycken alltför detaljerade färdighets- och stridsreglerna i Mutant 2 så har jag utvecklat nya enklare variationer på dessa.

Stridsreglerna innehåller en ny metod för att återge skador; man räknar inte längre kroppspoäng utan får specifika skador på de olika kroppsdelarna. Segmenten om en sekund i Mutant 2 tycks inte vara särskilt populära, så jag har övergått till tresekunders handlingsfaser. Alla handlingar delas upp i små eller stora. En liten handling tar en fas att utföra, en stor två.

—*Anders Blixt*

Ursprungligen var Partisan tänkt som ett spel i stil med "V". Sedan lade vi på en tysk ockupation av Sverige 1942. Nu har vi lagt till framtida ockupationer av Ryssar och amerikaner. Det här spelet har oanade möjligheter och vi har snarare problem att sortera ut de bästa godbitarna än idétorka! Vi har kommit på så mycket nya fräscha idéer sen vi började att spelets konstruktion har dragit ut på tiden (när vi är klara så har vi kommit på något nytt och börjat om igen...) men nu har vi satt punkt. Spelet går ut på speltest ungefär när ni läser detta och sedan skall vi bearbeta resultatet. Vi tänker ge ut det frampåt höstkanten. Det här blir en verklig godbit.

-*Fredrik Malmberg*

"Ingen expert i Midgård!"

En del upprörda SRR-spelledare har hört av sig via enkätkorten och å det gruvligaste fördömt oss för att Tharbad och de andra Midgårdsmodulerna är anpassade till både Expert Drakar och Demoner (EDD) och Sagan om Ringen-rollspelet (SRR). Därför kan det vara på sin plats med en förklaring varför Midgårdsmodulerna ser ut som de gör.

Det finns rätt många personer som spelar EDD, utan att vara det minsta intresserade av SRR och dess komplicerade spelsystem. Men likväl älskar de Tolkiens värld och vill rollspela i Midgård. Ska dessa då inte få rollspela där?

Här måste man skilja på spelsystem och spelvärld. SRR är ett specifikt spelsystem som man kan använda som redskap när man rollspelar i Tolkiens värld. EDD är ett annat sådant redskap. Inget av de två spelsystemen representerar någon slags absolut sanning om hur det är i Midgård. Vilket av de två man föredrar har alltså ingen egentlig koppling till Tolkiens verk. Midgårdsmodulerna består till kanske 90% av löpande text och 10% speltekniska resonemang. Därför lämpar de sig ypperligt till dubbelanpassning; det tar inte särskilt mycket extra plats. Det rör sig om några tabeller och några inskjutna kommentarer här och var.

—*Anders Blixt*

Mutant-äventyr

Vi har nu två Mutant 2-äventyr på gång. Det första heter *Gatans barn*, skrivet av Jonas Engwall. Det handlar om jakten på terrorgruppen Gatans barn i ett försök att befria deras fångar. Större delen av äventyret utspelar sig i Norrland och man kommer bland annat till Umeå. Planerad publikation: påsken 1988.

Undergångens arvtagare är det andra äventyret. Någonstans under Österhavet finns det någon slags skatt. Spelarna startar med en ledtråd och ska under äventyrets gång försöka få fram fler ledtrådar om var skatten finns. Planerad publikation: hösten 1988.

-*Anders Blixt*

Höjt pris

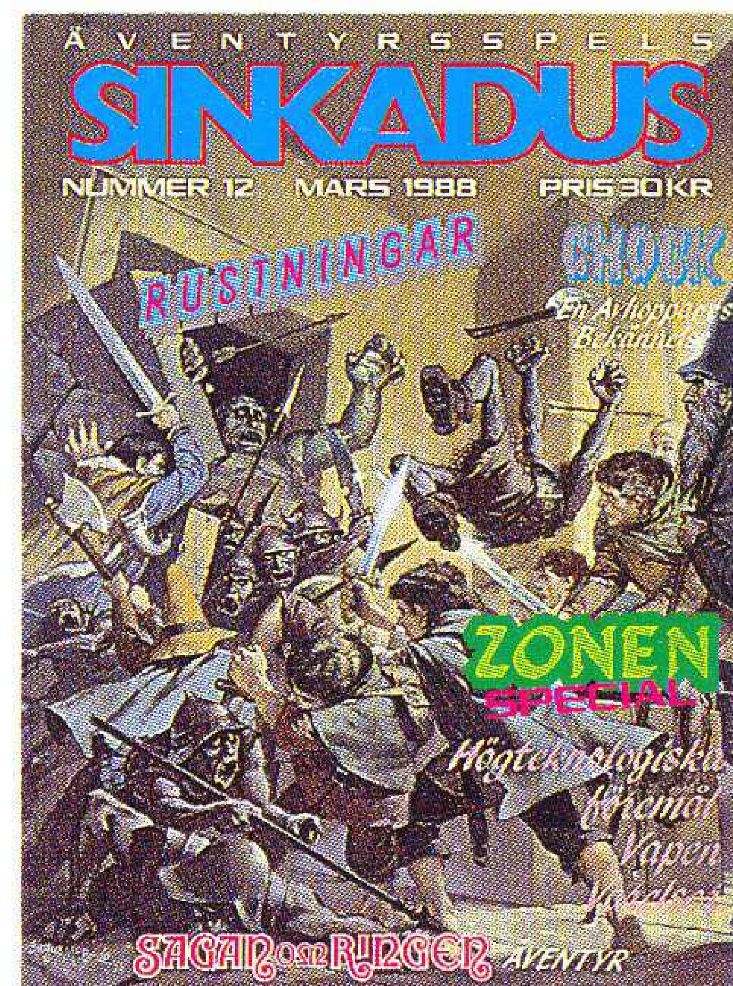
Höjda produktionskostnader har tvingat oss att höja lösnummerpriset med fem kronor. Tills vidare kan man dock prenumerera för det gamla priset (145 kr för sex nummer).

-*Fredrik Malmberg*

Marsklandet

Jag har nu överlämnat modulens kartmaterial till Ann-Sophie Qvarnström. Hon kommer att göra en färgkarta och en mängd svartvita över träsket och vad som finns där. Vi har ansträngt för att göra denna modul olik dem vi har publicerat tidigare; spelarna möter varelser som hittills inte har visat sig utanför Monsterboken, däribland nymfer, karkioner, reptilmän och flodhästar. Vidare får man definitivt användning för en del obskyra färdigheter, t.ex Spela och sjunga, som normalt har en biroll. Den som försöker hacka sig genom det här äventyret med en stridsyxa i högsta hugg kommer att sluta på träskets botten. Jag har kopplat in Erik Granström som rådgivare och han har en del intressanta idéer.

—*Anders Blixt*





Modifierat stridssystem för EXPERT

Fredrik Ström

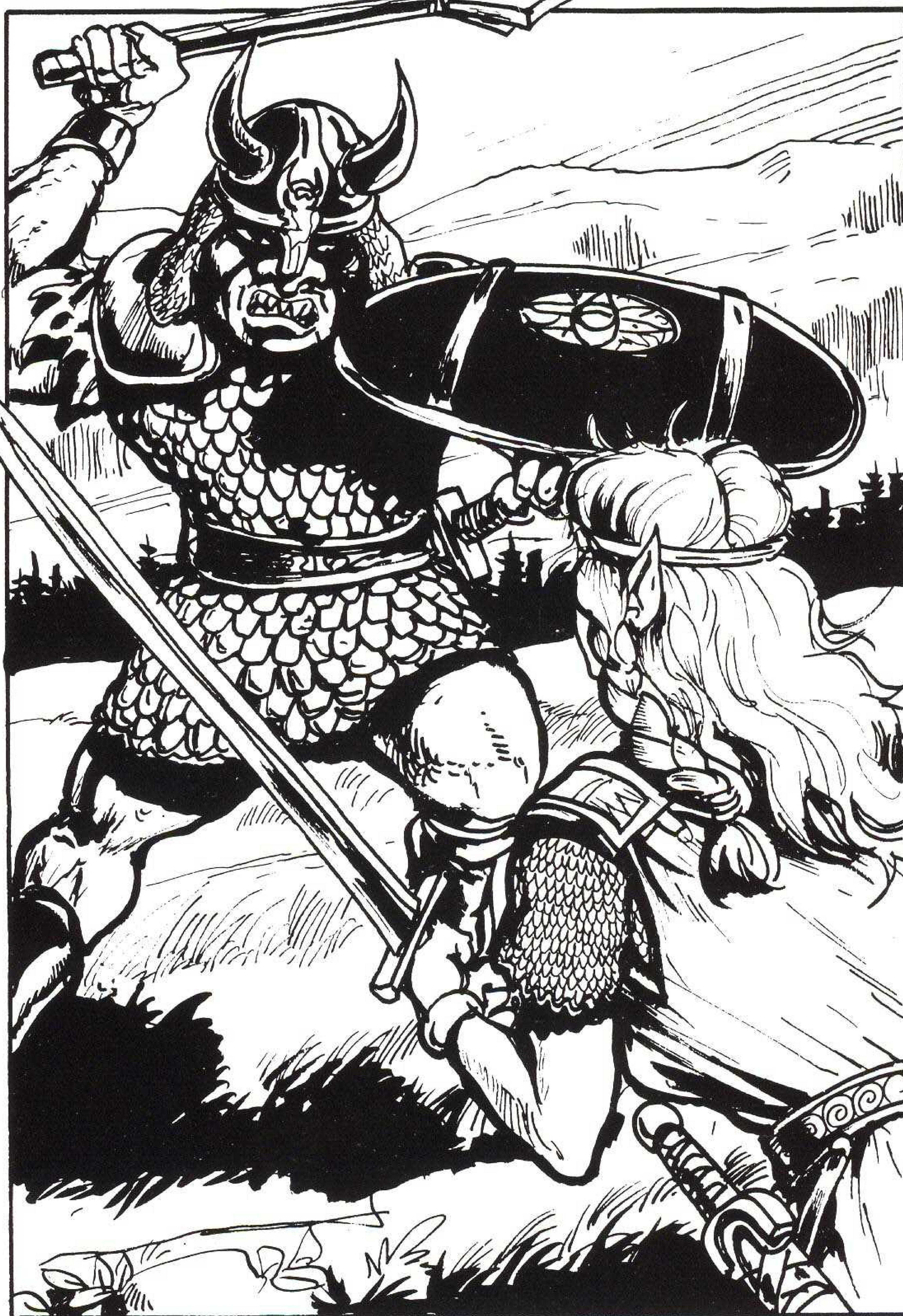
Denna artikel visar ett sätt att modifiera stridsreglerna om man inte är nöjd med dem. Materialet uttrycker författarens åsikter och kommer inte att ersätta några regler i något av spelen från Äventyrsspel.

Det stridssystem som presenteras i Expertreglerna gör striderna betydligt mer realistiska och spännande än tidigare, även om det kräver mer tid och uppmärksamhet från spelledarens sida i gengäld. Det har dock, i mitt tycke, flera allvarliga nackdelar jämfört med grundreglerna, varför det kan vara befogat att se om det går att modifiera det något.

De rollpersoner som utformats enligt det nya systemet blir relativt sett svagare än de som gjorts enligt det gamla; de kan lättare försättas ur stridbart skick. Detta stör allvarligt balansen i spelet mellan huvudaktörerna, dvs rollpersonerna och viktiga SLP, och statister som stadsvakter, meniga soldater och dylika. Det tar nämligen inte lång tid innan man upptäcker att det vore alltför tidskrävande att använda Expertreglernas system för alla stridande i alla strider, spelet igenom.

Det regelsystem som presenteras här, kan på detta sätt sägas vara en syntes mellan grundreglerna och Expertreglerna, och har speltestats under lång tid i min spelgrupp. En grundläggande tanke bakom det har varit att *alla* inblandade i en strid, såväl RP som SLP, skall kunna använda samma stridssystem, och detta med ett minimum av förberedelsetid för SL. Dessutom har stor vikt lagts vid spelarnas möjligheter att *rollspela* olika skador.

Grymkäfts FÄLLOR
FINNS UTE I HANDELN NU!
ca 79:-





TRÄFFOMRÅDEN

De träfftabeller som ges i Expert (E 49-50) och i Monsterboken 2, fungerar och används som vanligt. Detta innebär att SL eller spelarna alltid slår ett tärningskast för att se *var* en lyckad träff tar. Vad som däremot går att rationalisera bort, är reglerna och tabellerna för olika KP inom olika träffområden för samma rollperson. Olika träffområden, eller kroppsdelar, förutsätts tåla olika mycket stryk. I dessa regler visas detta av effekten av skador i varje enskild kroppsdel. Samma antal KP kan därigenom antas finnas i varje kroppsdel, vilket reducerar antalet värden att komma ihåg till ett, nämligen STO+FYS/2, eller totala KP.

Istället införs termen lokala KP för de olika kroppsdelarna. Totala KP är här, precis som i grundreglerna, ett abstrakt mått på rollpersonens motståndskraft mot blodförlust, utmattning och/eller ett chocktillstånd, vilka drabbar hela kroppen och alla dess funktioner. För att få ett lätthanterligt system, är den enda märkbara inverkan som förlust av totala KP har på rollpersonen den, att han blir medvetslös när totala KP når 0.

Lokala KP däremot, är det antal KP rollpersonen har i varje kroppsdel. Förlust av sådana KP motsvarar lokala blödningar, benbrott, bedövningstillstånd och andra liknande skador av en mer specifik natur. Dessa påverkar direkt en rollpersons handlingskraft, något som framgår av tabellen över effekten av skador nedan.

Varje rollperson har lika många KP i varje separat kroppsdel som han har totala KP. Har han 13 KP, får han således 13 KP i huvudet, 13 i vardera armen, och så vidare. Det enda SL behöver ta fram vid en improviserad och oväntad strid är sålunda SLP:ns totala KP, vilket han om han vill, kan få fram med hjälp av ett enkelt slag med 3T6. Spelarna kan nu anteckna förlorade KP för varje kroppsdel i kolumnen för KP per träffområde på rollformuläret.

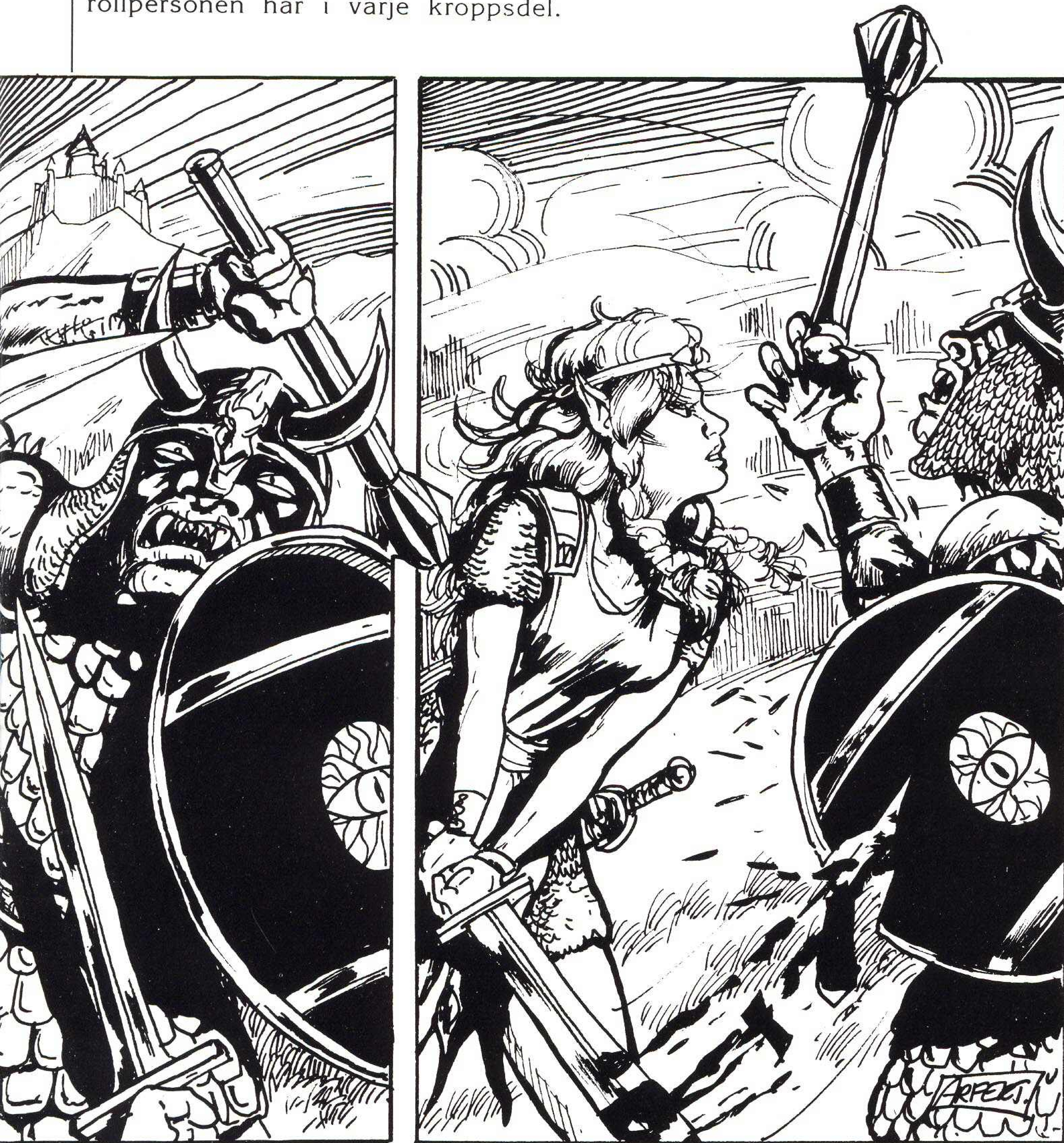
När en rollperson blir skadad, slår man alltid för att se vilken kroppsdel som har träffats. Han förlorar då lika många KP i den kroppsdelen som totala KP. Om nästa skada drabbar någon annan kroppsdel, kommer förlusten av totala KP vara lika med summan av de båda skadorna. De olika kroppsdelarna kan emellertid vara olika svårt skadade. Se även läkning nedan.

Ett exempel: Ragadir Rövaren, som har 11 KP, blir träffad i huvudet och tar 5 i skada efter absorption. Nästa träff tar i vänstra armen, men gör bara 2 i skada. Följande SR bestämmer emellertid Ragadirs grymme motståndare sig för att sikta på sin fiendes huvud, träffar och gör 4 i skada. Ragadir faller ihop medvetslös. När han vaknar igen, kommer han att ha en blixtrande huvudvärk. Hade han aldrig fått skadan i armen, hade han inte blivit medvetslös, men han hade ändå känt av skadorna i huvudet.

Om en skada i någon kroppsdel sänker dess lokala KP till ett värde under eller lika med hälften av dess ursprungliga KP, är den lindrigt skadad, och kroppsdelens funktionsduglighet försämras. Om lokala KP når 0 eller ett negativt värde i någon kroppsdel, är denna svårt skadad. Observera att även totala KP med nödvändighet har nått 0 vid detta stadium; det är fortfarande totala KP som bestämmer om rollpersonen blir medvetslös eller inte, och ingen rollperson slås ut bara genom en skada i ett träffområde (utan att ha förlorat alla sina kroppspoäng) enligt detta system.

När lokala KP slutligen ett värde lika med eller under halva ursprungliga värdet som negativt tal (—KP x 1,5), är kroppsdelen kritiskt skadad.

Effekten av dessa skador står att utläsa i tabellen nedan. Observera att kroppsdelen förblir lindrigt, svårt eller kritiskt skadad tills dess KP åter har läkt över det gränsvärde som ges i tabellen. Man blir således inte kurerad direkt från en svår skada utan att först passera stadiet lindrig skada (även om exempelvis HELA kan göra att man passerar båda dessa stadier nog så snabbt).



EFFEKTEN AV SKADOR

De direkta effekterna av lindriga, svåra och kritiska skador framgår av skadetabellen. I korthet innebär en lindrig skada att rollpersonens handlingskraft försämras under en kortare tidsperiod, vanligtvis tills lokala KP åter har läkt till över gränsvärdet. Vid en svår skada har rollpersonen nått medvetslöshet, och effekterna av lokala skador blir svårare. En kritisk skada, slutligen, innebär sannolikt antingen en omedelbar död eller en hastig amputation. Detta torde emellertid inte inträffa alltför ofta, vilket också är meningen, då ett avhugget huvud sällan förbättrar en rollpersons situation eller bidrar till stämningen vid spelbordet.

Om SL har många SLP att sköta om samtidigt, kan det vara fördelaktigt om han har tillgång till kladdpapper med några viktiga fakta för varje stridande nedklottrade (FV, KP, abs och liknande), och där antecknar saker som halverad CL med mera.



Skadeöversikt

ARM

Lindrig skada
CL halveras (avrundas uppåt) för alla färdigheter som inbegriper den skadade armen tills skadan är läkt. Spelaren måste lyckas med ett normalt FYS-slag för att inte tappa vapnet i samma ruta på grund av smärtchocken. Vapnet tar 1 SR att plocka upp.

Svår skada
Armen är obrukbar och hänger slapp vid sidan tills KP åter har läkts till minst 1/4 av det ursprungliga värdet. Innan dess kan rollpersonen inte använda armen på något sätt och bör helst ha den i band

Kritisk skada
Armen avhuggen eller så svårt sargad att den måste amputeras. Slå 1T100 för att avgöra hur mycket av armen som måste tas bort.

BEN

Lindrig skada
Förflyttningsförmågan halveras tills skadan har läkts. Ett lyckat normalt FYS-slag krävs för att benet inte skall vika sig på grund av smärtan och tvinga ner rollpersonen på knä. I knästående kan rollpersonen anfalla, men bara med halv chans (parering påverkas inte). Det tar 1 SR att kämpa sig upp på fötter.

Svår skada
Benet obrukbart, viker sig genast vid överbelastning. Rollpersonen kan överhuvudtaget inte stödja på benet förrän KP har läkt till minst 1/4 av ursprungliga värdet, utan behöver stöd (kryckor, käpp) för att alls kunna gå eller stå upp.

Kritisk skada
Benet avhugget eller så svårt sargat att det måste amputeras. Slå 1T100 för att avgöra hur mycket av benet som måste tas bort.

MAGE/BRÖSTKORG

Lindrig skada
Mage: Rollpersonen tappar luften; CL halveras för anfall under innevarande + närmast följande 1T4 SR (gäller ej parering). Om medvetslös — vaknar med ett kraftigt illamående som håller i sig under 1T4 timmar.

Bröstkorg: Ingen effekt. Om *ett* enda hugg gör 6 eller mer i skada, kan offret slås omkull. Jämför skadan med offrets STO på motståndstabellen.

Svår skada
Rollpersonen blöder ymnigt ur sitt sår, och förblöder i en takt av –1 KP/6 SR om blödningen inte stoppas (HELA eller Första hjälpen). Innan KP har läkt till minst 1/4 av det ursprungliga värdet är rollpersonen mycket svag och mår illa. Han kan inte anfalla under denna tid, och parerar endast med halv chans. Spelaren måste lyckas med ett svårt FYS-slag vid varje lyckad parering för att inte tappa greppet om vapnet. Förflyttningsförmågan är sänkt till 1/5, dock i högst FYS minuter, därefter är rollpersonen helt utmattad. Stort behov av vård och vila föreligger.

Kritisk skada
Rollpersonen förblöder inom FYS SR. Om någon lyckas stoppa blödningen gäller istället reglerna för svår skada.

HUVUD

Lindrig skada
Rollpersonen blir tillfälligt groggy under innevarande + de närmast följande 1T4 SR. Förflyttning och CL på allt halveras. Ett resultat på 20 ger automatiskt fummel. Om medvetslös — vaknar med yrsel och bultande huvud som håller i sig under 1T4 timmar. Rollpersonen måste slå bärsärkskontroll med bärsärksvärdet fördubblat.

Svår skada
Medvetslös i 40–FYS timmar efter det att KP åter har nått ett positivt värde. Vid uppvaknandet — mycket svag. Innan KP har läkt till minst 1/4 av det ursprungliga värdet är rollpersonen mycket svag och mår illa. Han kan inte anfalla under denna tid och parerar endast med halv chans. Spelaren måste lyckas med ett svårt FYS-slag vid varje lyckad parering för att inte tappa greppet om vapnet. Förflyttningsförmågan är sänkt till 1/5, dock i högst FYS minuter, därefter helt utmattad. Stort behov av vård och vila.

Kritisk skada
Huvudet krossat eller avhugget. Rollpersonen dör omedelbart.

Läkning

Även läkningen sker parallellt för totala och lokala KP, men denna gång åt motsatta hållet: 1 återhämtad total kroppspoäng genom naturlig eller magisk läkning, ger 1 återhämtad kroppspoäng i alla skadade kroppsdelar. Detta innebär att de lokala skadorna återhämtas snabbare än totalsumman. Även sedan den brutna armen har läkt, kan den skadade personen känna sig matt och illa till mods ett tag.

När totala KP nått 0 är rollpersonen medvetslös. När totala KP ett negativt tal har rollpersonen börjat förblöda, och kommer om inte blödningen stoppas (genom HELA eller Första hjälpen) att dö. Om SL vill, kan han här införa regeln att inga blödningar inträffar om totala KP stannar på 0, utan att rollpersonen vaknar efter 24–FYS timmar med 1 KP. Detta motsvarar en inte helt orimlig säkerhetsventil, nämligen den att en rollperson som faller ihop medvetslös inte nödvändigtvis kommer att dö om han inte får omedelbar vård.

Denna regel gäller dock inte om resultatet av en lokal skada blir blödningar (se skadetabellen).

SKADORS LÄKNINGSTAKT

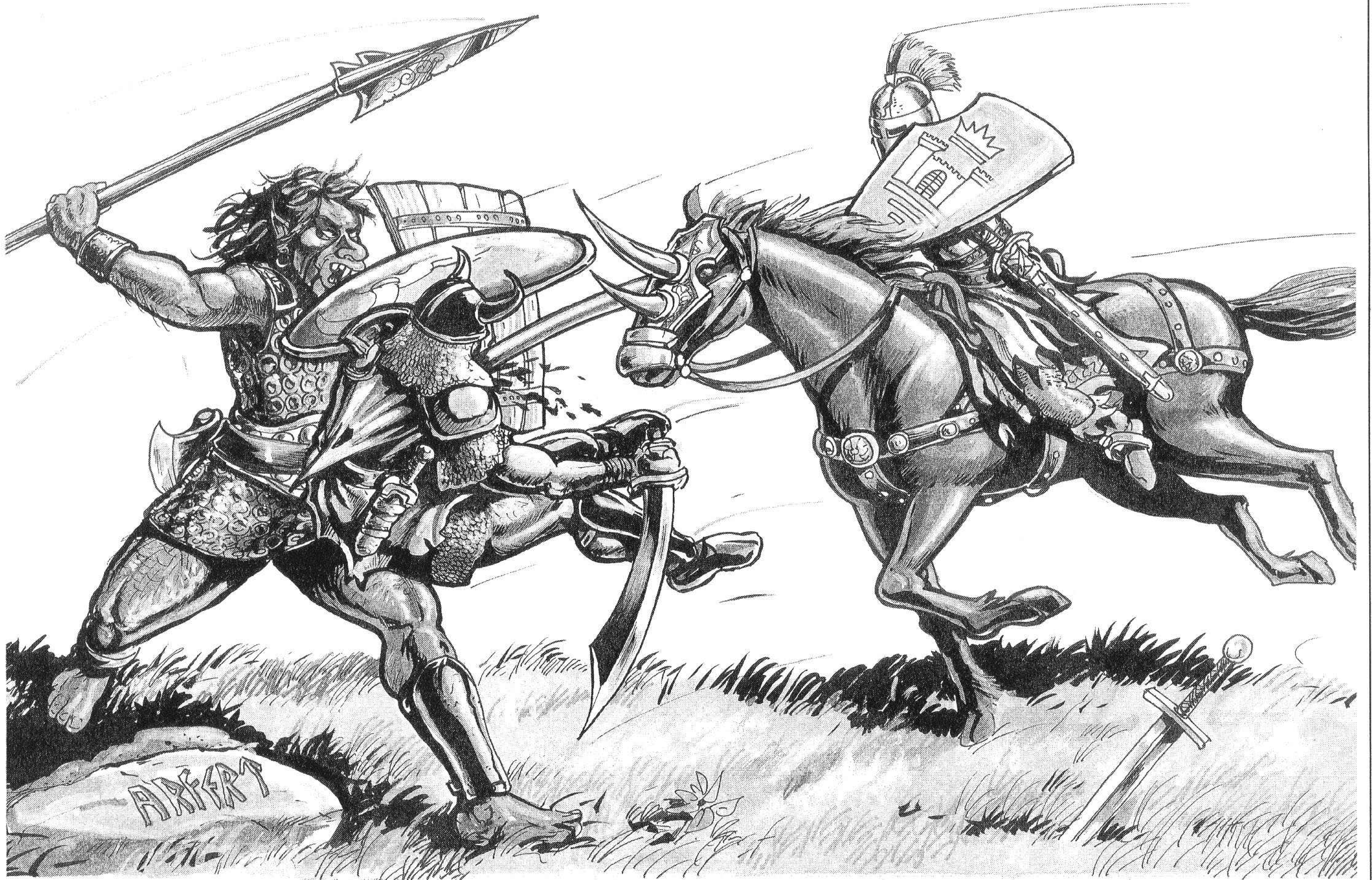
Läkningstakten beror på den grad av omvårdnad den skadade rollpersonen får. Naturlig läkning, utan någon som helst yttre påverkan, sker såsom konstaterats i grundreglerna i en takt av 1 KP/vecka. Läkningstakten kan dock påskyndas, förutsatt att rollpersonen vilar sig kontinuerligt, förses med tillräckligt med mat och dryck och får någon form av vård, till exempel varma förband, filtar och uppmuntrande ord.

En rollperson som inte utför några kroppsansträngningar utan sover och vilar mycket, och för vilken de övriga ovan nämnda kraven kan uppfyllas, återhämtar 2 KP/vecka. För detta krävs i allmänhet att den skadade kan vila i rollpersonernas läger och att någon där kan förse honom med varmt örtté och nya förband — rollpersoner ute på äventyr återhämtar aldrig mer än 1 KP/vecka.

Om den skadade står under god vård, med tillgång till läkekunnig skötare, sjukstuga med god hygien och komfort, medicinalväxter och liknande, återhämtar kroppen 3 KP/vecka (eller ännu mer om SL tillåter och förhållandena är extremt goda). Som medicinalväxter räknas de läkande örter och huskurer som kan finnas i bruk; läkning med exempelvis Celli kan således tillkomma.

Som läkekunnig skötare räknas rollpersoner med färdigheten Läkekonst, någon med hjälteförmågan Läkeförmåga eller en präst av samma religion som den skadade. Varje SL kan själv lägga till eller dra ifrån kategorier från denna lista.

En rollperson med färdigheten Läkekonst måste lyckas med ett färdighetsslag per dag under veckan han vårdar sin patient för att läkningstakten hos den skadade skall påskyndas. Vill den läkekunnige ytterligare använda sina kunskaper, till exempel för att lokalisera och bestämma arten och graden av en skada, eller för att göra en operation eller liknande ingrepp, måste han dessutom slå för färdigheten på vanligt sätt, och kan då fördubbla läkningstakten enligt reglerna. Att fungera som vårdare av en skadad tillkommer då till färdighetens normala funktioner och kräver ett extra tärningsslag. En vårdare måste dessutom ägna sin patient ständig uppmärksamhet och kan inte vara ute på äventyr.



Särskilda situationer

Detta avsnitt behandlar några vitt skilda situationer som brukar kunna dyka upp då och då under spelets gång.

ONT I HELA KROPPEN

Besvärjelser som gör skada, till exempel ELD, FROST och BLIXT, träffar alltid ett bestämt område precis som andra vapen och gör därvid 1T6/E i skada. En BLIXT söker sig alltid till den kroppsdel som täcks av mest metall. Det är inte möjligt att sikta med någon av dessa besvärjelser, med undantag för ENERGISTRÅLE som trollkarlen kan rikta mot vilken del av kroppen han vill.

Om en rollpersons skador drabbar hela kroppen, till exempel om han hamnar i eld eller omsveps av en salamander, och hans absorption är olika på olika delar av kroppen, räknas skadan bara av på totala KP. Som absorption räknas då den minst skyddade delen på kroppen (denna kroppsdel blir så allvarligt skadad att det

uppväger eventuella kraftigare skyd på resten av kroppen).

Ibland kan rollpersoner vilja sikt på en mer specificerad del av kroppe än bara ett visst träffområde, till exempel Saurons ringfinger eller en cyklops öga. SL föreslås lägga till ytterligare en modifikation till CL vid sådana situationer, från –5 ned till –10 (för till exempel ett finger). Resultatet av en sådan skada blir något påtagligt för rollpersonen: ett stympat finger, ett avhugget öra eller ett fult ärr tvärs över ansiktet.

ONT I HÅRET

Allt som oftast händer det att rollpersoner firar ett lyckat uppdrag eller dränker sina sorger efter att ha förlorat en nära vän, med alltför många flaskor billigt vin på någon lokal taverna. I sådana fall får SL göra en subjektiv bedömning av hur mycket rollpersonerna har druckit och gradera dem enligt nedanstående tabell (modifikationerna gäller för samtliga färdigheter):

Lätt berusad	–1
Berusad	–2
Ansenligt berusad	–10
Redlöst berusad	–15

Nästa stadium är medvetslöshet. Under rollpersonens gradvisa tillnyktring minskas avdraget enligt tabellen ovan. Bakfylla bör dessutom reducera PSY/MST med några poäng på grund av illamående.

RP SOM NÅLDYNA

När en pil träffar sitt mål finns det alltid en risk att den borrar sig in och fastnar ordentligt. För att se om en pil fastnar skall skytten slå 1T20. Om resultatet blir under eller lika med skadan pilen utdelat, har den fastnat. Målet kan vara en rollperson, en rustning eller ett dött föremål. En pil som har fastnat i en levande varelse måste dras ut och om någon icke läkekunnig person gör detta ingrepp, tar den sårade ytterligare skada. Skadan är den fasta summa som alltid läggs till tärningsslaget för en båges skada, normalt +1, men ofta mer för till exempel magiska vapen. En person som lyckas med färdigheten Läkekonst kan få ut pilspetsen utan att vålla ytterligare skada.

Särskilt viktigt är det att få reda på om en eldpil fastnar eller inte. Dessa har i allmänhet bestrukits med den mycket eldfängda och klibbiga kådan från drakblodsträdet ("drakspott") och som antänts strax innan de avfyrats. Det är normalt 15% + 15% per SR chans att det material som pilen har fastnat i, förutsatt att det är någorlunda lättantändligt (tyg, torrt trä med mera), antänds. Chansen kan vara högre eller lägre efter SL:s bedömning. En eldpil brinner ut på 1T4 SR. SL skall slå en gång per SR som den brinner, med ständigt ökande chans, för att se om materialet antänds.

Skulle något börja brinna, sprider sig elden i en takt motsvarande normal eldskada (första SR 1T4, nästa 1T6, och så vidare). Om det brinner i kläderna på en rollperson, tar han så mycket i skada. För att släcka brand i kläderna krävs normalt minst 1 SR och ett lyckat normalt SMI-slag.

KAST MED LITEN STEN

Tänk dig att din rollperson skrikande och svärande jagar en flyende orch, när han plötsligt snavar och faller, och slagsvärdet bryts under honom. Orchen stannar och vänder sig om med ett grymt flin. Det enda tillhygge som finns till hands är den skrovliga sten din rollperson snavade över; i desperation griper han efter den. Hur handskas SL med en sådan situation?

En sten gör samma tärningsslag i skada som kastarens STY-grupp (1T2 för STY-grupp 2, 1T3 för STY-grupp 3, etc). Maximal räckvidd är STYx1 rutor. Situationen och SL avgör om det finns någon sten tillgänglig i terrängen som är lämplig för just den rollpersonen att kasta. Det kan finnas mängder av lösa stenar i området, bara att böja sig ner och plocka upp; det kan ta rollpersonen ett visst antal SR att hitta en lämplig; eller ett lyckat slag med Finna dolda ting.

Det finns även andra små projektiler som kan följa dessa regler, men som kanske gör annorlunda skada, exempelvis pluntor med frätande syra, brinnande olja eller heligt vatten mot odöda. SL får själv göra upp lämpliga regler för dessa. Tänk på att vätskor stänker ner ett ganska stort område.

SL kan lämpligen använda färdigheten Slagsmål för kast med olika improviserade projektiler. Alternativt kan han införa en helt ny stridsfärdighet med STY+SMI som grundegenskaper (och som BC), som enbart behandlar olika precisionskast.

NYA VÅRMODET

Jag tycker att varje SL borde införa något slags system i sin kampanj för att hålla koll på förslitningen av rollpersonernas kläder. Hur ser de egentligen ut efter en häftig strid — huggna, slagna, skrubbade, svedda av eld, nerblodade? Om SL inför ett system med olika förslitningspoäng, slitvärde, för olika material, kan det plötsligt få betydelse för rollpersonen hur mycket pengar och omsorg han lägger ner på att välja ut sina kläder, och hantverk som Sömnad kan få lika stor betydelse i spelet som exempelvis Matlagning borde ha.

Samma system kan med fördel användas för att se till att rollpersonerna inte missköter sin utrustning. Detta kan ställa till med en hel del problem för rollpersoner som försöker köpa och sälja i avsides belägna trakter *("Javisst har jag en sköld att sälja, men den har varit med ett tag, så den skyddar inte så bra längre...")*

ENSAMMA VARGEN 8
Fasornas djungel
Magnakai
FINNS NU!

Personligfiering

Olle Sahlin

Efter att ha redigerat Dags två artiklar om hur man fördjupar personligheten hos sin rollperson, tycker jag att det kan vara på sin plats med några kommentarer innan du själv börjar läsa. Till att börja med: Det här är endast förslag på vad man kan göra med sin rollperson, förutsatt att man känner för det. Om de äventyr man spelar mest handlar om att traska i grottor och banka på monster, är de här artiklarna av föga värde. (Röjarmentalitet är ju förvisso också ett personlighetsdrag...)

Till att fortsätta med: Om ett helt utbyggt personligfierande lägger hinder i vägen för ett bra flyt i spelet: skrota då de här idéerna omedelbart! Regler som förhöjer spelvärdet kan aldrig vara dåliga, men det är bara du som kan avgöra vad som passar dig.

Till att avsluta med: Hur skall man tolka — och framförallt rollspela — de olika underegenskaperna och karaktärsdragen? Eftersom jag inte kan behärska mig presenterar jag även mina åsikter, det är de kursiverade styckena inom parentes runt om i texten. Sådant som är kursiverat och inleds med ordet *Exempel* är Dags egen text. *Jag* utgår i regel från extrema värden tvärs igenom, för min åsikt är att om man inte vet vilka ytterligheterna är, kan man heller inte få grepp om vad som ligger däremellan.

Grundegenskaperna begrundade

Dag Stålhandske

"En rad egenskaper ryms i begreppet personlighet; utstrålning, övertalningsförmåga, ledarskap och utseende är alla en del av det."

Så står det i Mutant 2. Nu kan man fråga sig om det verkligen finns något samband mellan utseende och ledarförmåga. I så fall är nog sambandet mellan styrka och uthållighet större, och dessa är två olika grundegenskaper.

Är det då verkligen önskvärt att sammanfatta två så skilda ting som utseende och ledarskap i samma grundegenskap? Det medför visserligen att spelet blir enklare och mer lätthanterligt men inte helt realistiskt. Dessutom blir rollpersonen mer utförligt beskriven om man har fler grundegenskaper. Därför har jag utarbetat ett system med fler egenskaper som inte bara ger en bättre beskrivning av rollpersonen utan också utökar spelarens möjligheter att göra honom till en personlighet och en person han vill spela. Systemet är avsett för Drakar och Demoner och Mutant men en påhittig SL torde kunna överföra det även till andra rollspel. Eftersom det skall passa till båda spelen i alla versioner kan texten hänvisa till någon egenskap eller färdighet läsaren inte är bekant med, hoppa då bara över det.

Varje grundegenskap delas in i underegenskaper enligt följande schema:

STY Styrka
RST Råstyrka
STT Styrketeknik

FYS Fysik
KON Kondition
IMF Immunförsvar
KRO Kroppsbyggnad

INT Intelligens
KTM Korttidsminne
LTM Långtidsminne
DSF Deduktiv slutledningsförmåga
ISF Induktiv slutledningsförmåga
ITN Intuition
KRE Kreativitet

PSY Psykisk kraft/MTS Mental styrka
MTU Mental uthållighet
VST Viljestyrka
MTH Mental hälsa

SMI Smidighet
PCN Precision
VIG Vighet
REA Reaktionssnabbhet

PER Personlighet/KAR Karisma
UTS Utseende
CHA Charm
PMN Personlig magnetism
LDF Ledarförmåga

ITF Iakttagelseförmåga
SNF Sensorisk förmåga
SSF Sensorisk selektiv förmåga
SDF Sensorisk deduktiv förmåga

STO delas inte upp i annat än längd och vikt.

Systemet fungerar så att man först slår alla normala grundegenskaper enligt vanliga regler. Om spelaren sedan vill kan han använda underegenskaper. Han tar då värdet i en grundegenskap och multiplicerar antalet underegenskaper, sedan får spelaren fördela poängen på underegenskaperna som han vill.

Exempel: Zot i EDD hade 18 i SMI. Hans spelare får då 18x3=54 poäng att fördela på underegenskaperna PCN, VIG och REA. Dessa fördelas PCN 15, VIG 20 och REA 19 medan grundegenskapen SMI förblir 18.

Till saken...

STY

Råstyrka RST

Det här är vad det låter som; det vi i dagligt tal kallar styrka. RST avgör exempelvis hur stor vikt man kan hålla i 90° vinkel från kroppen eller hur många armhävningar man kan göra (om alla gör dem på likvärdigt sätt vill säga).

Styrketeknik STT

Ingen skulle väl vilja påstå att kraftsporter som kulstötning, spjutkastning och tyngdlyftning bara är en fråga om ren råstyrka. Här kommer styrketekniken in. Det är förmågan att använda sin styrka på ett konstruktivt sätt. Med råstyrkan är man stark nog att lyfta tunga saker, med styrketeknik kan man lyfta och bära saker på ett sådant sätt att det inte blir betungande. Nu kanske läsaren invänder att exempelvis kulstötningsteknik är något man lär sig, nästan en ren träningssak. Jag

svarar då att man blir ju exempelvis inte en god tyngdlyftare för att man stöter kula bra. Det finns en mängd olika tekniker för olika syften (bara några få har blivit sporter). STT är rollpersonens naturliga förmåga med dessa tekniker.

(Använd råstyrkan och storleken när du skall slå in en dörr och teknik när du hivar den åt sidan. En person med hög RST och låg STT är stark men kan inte riktigt utnyttja sin egenskap. Ryggen slits antagligen ut rätt snabbt på grund av ständiga felbelastningar. Hög STT och normal eller låg RST kan t ex karaktärisera någon som är duktig på kampsporter som karate och judo, även om det är annat som styr hur bra man är på dessa.)

FYS

Kondition KON

Den här egenskapen avgör hur mycket och hur länge man orkar hålla på med en ansträngning.

(En gepard har låg KON men mycket hög KRO vilket gör den till en extremt snabb sprinter i ungefär 10 sekunder. En maratonlöpare måste ha en kondition på toppnivå, annars stupar han tveklöst.)

Immunförsvar IMF

Detta är (troligen inte helt vetenskapligt korrekt) kroppens förmåga att motstå, absorbera och neutralisera främmande ämnen och sjukdomar. Man slår mot IMF istället för FYS när det gäller att motstå gift eller sjukdomar.

(Ett uselt värde på IMF betyder att rollpersonen blir förkyld så fort man bara talar om att temperaturen har sjunkit under 18 grader, medan någon med ett högt värde aldrig verkar bli sjuk. Vem skall med andra ord ge sig ut i den piskande stormen för att hämta hjälp?)

Kroppsbyggnad KRO

Hur mycket muskelmassa och skelett har rollpersonen? KRO avgör hur mycket skada man kan ta innan vitala inre organ skadas.

INT

Det här är den beskrivande psykologins traditionella problem. I moderna intelligenstest brukar man dela in intelligens i verbal förståelse (V-faktorn), verbal rörlighet (W-faktorn), numeriska (N-) faktorn, spatiala (S-) faktorn, perceptuella (P-) faktorn, logiska (R-) faktorn och minnes (M-) faktorn. Den uppdelningen är dock knappast lämpad för ett rollspel och därför har jag gjort en annan.

Korttidsminne KTM

Detta är förmågan att erinra sig saker som skett ganska nyligen (i regel samma dag). En person med dåligt korttidsminne verkar tankspridd och ger ett "virrigt" intryck. SL kan låta detta påverka CHA-värdet (se detta).

(Uselt korttidsminne kan betyda sådana saker som att man skriver ett brev men glömmer posta det, räcker upp handen för att svara men hinner glömma vad man ska säga när man får ordet, eller aldrig kommer ihåg var man lägger sina grejor. Goda råd som dessa personer får är att skriva upp allt viktigt. Fullständigt meningslöst eftersom man glömmer att läsa sina lappar... Om man å andra sidan kan hålla reda på 14 olika beställningar samtidigt på en restaurang, och servera alla allt det de beställt, får man nog dra slutsatsen att servitören har 18 eller mer i KTM.)

Långtidsminne LTM

De flesta psykologer anser att korttidsminnet och långtidsminnet är två olika och åtminstone delvis oberoende funktioner. Långtidsminnet avgör vår förmåga att lära oss. I EDD ersätter det INT-kastet för inlärning (sid E44) och i Mutant 2 ersätter det INT som modifikation för inlärningstakten (sid MR34).

("Jag minns det som igår..." och så en lång och korrekt utläggning om vad som åts, vad folk hade på sig och vad som sas — på en middag 50 år tidigare! Det är vad som menas med ett bra långtidsminne. Ungefär så utvecklas också minnet när man blir äldre — låg KTM och hög LTM.)

Deduktiv och induktiv slutledningsförmåga DSF & ISF

De här två behandlar båda förmågan att dra korrekta slutsatser. Ett deduktivt resonemang är absolut och följer logikens oomtvistliga lagar. Om bara premisserna (utgångspunkterna) är riktiga och resonemanget logiskt korrekt är slutsatsen oantastlig.

Exempel: "Alla kommunister är ateister. Rickard är kommunist, alltså är Rickard ateist". Det resonemanget går bara att angripa genom dess premisser; "Det finns visst kommunister som tror på Gud" eller "Rickard är inte alls någon kommunist".

Deduktiva resonemang används huvudsakligen inom logik och matematik. När man lämnar logikens absoluta säkerhet och det mer blir frågan om en bedömning baserad på erfarenhet, är det ett induktivt resonemang.

Exempel: "Han kom just ut från puben och går nu lite vingligt. Han har visst fått sig ett glas för mycket." Till skillnad från det deduktiva resonemanget kan man här endast arbeta med sannolikheter, man kan aldrig vara helt säker; "han kanske bara spelar full".

Sociologi, psykologi och historia är induktiva vetenskaper.

(Använd de här egenskaperna i t ex Mutant när det gäller att räkna ut hur ett högteknologiskt fynd fungerar. SL bestämmer vilken av egenskaperna som ska användas om de har olika värde. Om rollpersonen hittar ett för honom nytt vapen, men har goda kunskaper i att hantera andra, kan man använda ISF. Om rollpersonen har mycket liten erfarenhet av vapen kan man använda DSF.)

Intuition ITN

Här har vi ett luddigt och mycket omtvistat begrepp men det hindrar ju inte att vi ger det en mer strikt definition och använder ordet på det sätt vi definierat det; intuition är förmågan till resonemang och bedömningar i det undermedvetna och att därigenom "känna på sig" lösningen. När fakta blir alltför krångliga för att redas ut med rena resonemang får man förlita sig på intuitionen.

De flesta har väl någon gång fått intrycket av att någon ljuger för dem även om den eventuelle lögnaren inte påstått något omöjligt eller ens osannolikt. I regel är det en mängd saker, som hans oroliga sätt att röra sig, hans tvekan, hans sätt att undvika en med blicken och hans tonfall, som får oss att tro att han ljuger.

Typiskt för intuitionen är att vi tror något men inte kan peka ut exakt vad det är som får oss att tro det. När en Mozartbeundrare hör ett för honom nytt stycke av Mozart känner han i regel på sig att det är Mozart som skrivit det men torde få svårt att avgöra vad det är som får honom att tro det. En läsare som är bekant med Äventyrsspels produkter kan uppleva samma fenomen genom att bläddra till sid X och titta på illustrationen. Försök att inte läsa signaturen längst ner i hörnet och säg sedan om det är Nils Gulliksson, Thomas Arfert eller Stefan Kayat som gjort teckningen. De flesta torde känna igen stilen men det kan vara svårt att säga vad som får en att dra den slutsatsen. Ett annat exempel på intuition är den erfarne soldaten som säger att "Jag tycker att det här luktar bakhåll, jag känner det i ryggmärgen." *(Färdigheten Upptäcka fara.)*

Intuition används främst för att avläsa folks kroppsspråk och göra karaktärsbedömningar. En person med hög ITN är en människokännare. Han skulle förmodligen bli en bra terapeut, pedagog eller psykolog.

Kreativitet KRE

Förmågan till nytänkande kallar vi kreativitet. En person med hög KRE är en idéspruta och kan exempelvis blir en bra uppfinnare. SL kan ge kreativa rollpersoner extra betänketid när de skall utarbeta en plan.

PSY/MST

Mental uthållighet MTU

Detta är ett mått på hur stor psykisk påfrestning en varelse kan tåla. En person med hög MTU kan hålla på länge med ett arbete som kräver hans fulla uppmärksamhet.

(Pussel med 5000 bitar varav 3000 är blå himmel och resten är blått hav, förutsätter att pusslaren har en hög MTU. Ett MTU-värde på 3 eller 4 tyder på grava koncentrationssvårigheter.)

Viljestyrka VST

Detta är förmågan att uthärda fysiska påfrestningar och smärta. En person med hög VST har förmågan att hålla huvudet kallt i trängda lägen och har god motståndskraft mot såväl förhör som hjärntvätt.

(En rollperson med en VST på 3 svimmar vid tanken på ett enkelt blodprov, medan en person med värdet 18 visslar en glad melodi samtidigt som han går genom eld och vatten.)

Mental hälsa MTH

Begreppet mental hälsa skulle även kunna kallas inre harmoni och talar om hur välanpassad till sin miljö rollpersonen är. De som spelar "Call of Cthulhu" känner igen den här egenskapen som "sanity" (ung: "vid sina sinnens fulla bruk" eller "ogalenskap"). I äventyr används MTH huvudsakligen för att avgöra hur rollpersonen klarar av traumatiska upplevelser och annat som riskerar att göra honom psykiskt störd.

SMI

Precision PCN

Koordinationen mellan öga och hand avgör ens naturliga förmåga att sikta, teckna och sköta pillriga jobb såsom att t ex måla små tennfigurer.

(Låt inte någon med PCN 3 hantera vapen eller vassa föremål som knivar eller liknande — han kommer med osviklig precision att skära sig, sticka sig, bryta sönder alla småsaker som kan brytas, pennor kommer att gå av, saker falla till golvet, mm.)

Vighet VIG

I dagligt tal skulle det kunna kallas smidighet. Det är ett mått på hur väl man kan kontrollera sin kropp, hålla balansen och samordna sina rörelser.

(Nadia Comanescu hade nog 22 eller så i VIG...)

Reaktionssnabbhet REA

Hur snabb är rollpersonen och hur pass välutvecklade reflexer har han? I Mutants grundregler och DoD är det denna undergrupp av SMI som avgör turordningen i en strid. I Mutant 2 bestämmer den H-värdet.

(Lucky Luke drar snabbare än sin egen skugga. Se där en person som har ett hyggligt värde på REA.)

PER/KAR

Utseende UTS

Detta är helt enkelt hur en person ser ut, men ett högt värde behöver inte innebära att rollpersonen är vacker utan det betyder att han har ett utseende som gör folk benägna att bemöta honom på ett fördelaktigt sätt. Rollpersonen kan exempelvis se pålitlig, mäktig, faderlig eller helgonlik ut. Observera också att ett utseende kan tolkas väldigt olika av olika folk och kulturer. Redan i vår värld har skönhetsidealen varierat från tid till tid och från plats till plats. Hur skall det då inte vara i en värld där det finns olika intelligenta raser?

(Ljushyade nordbor kan kanske se en svartmuskig individ som suspekt och skurkaktig — samma person som är en firad stjärna i sitt hemland delvis på grund av sitt tjusiga utseende, och det är han i samma land som framställer sina filmskurkar som blonda och blåögda...)

Personlig magnetism PMN

Den här egenskapen avgör om man är en person som är lätt att ha att göra med eller inte. Uttryckt på ett annat sätt; om man bara ser en person i förbifarten är det utseendet som avgör vad man tycker om honom, om man pratar med honom i en kvart eller så är det hans charm som fäller utslaget och om man verkligen lär känna personen kommer den personliga magnetismen att spela en avgörande roll. Om SL använder Mutants reaktionstabell skall de olika underegenskaperna till PER tillämpas som modifikation på detta sätt. Med hög personlig magnetism får man lätt många och lojala vänner.

När man bestämmer vilka värden rollpersonen har på de här undergrupperna kan det vara bra att precisera lite grann. Exakt vilket intryck är det rollpersonen gör när man ser på honom eller talar till honom?

Vilka positiva eller negativa egenskaper tillskriver man en person med det utseendet/beteendet? Vilka egenheter är det som gör honom till en trevlig eller otrevlig personlighet?

Betänk också att PMN säger något om hur rollpersonen skall spelas. En rollperson med PMN 20 beter sig inte som ett bortskämt barn.

Charm CHA

Vilket är det första intryck man gör? Det hänger samman med naturlig övertalningsförmåga, sätt och kroppsspråk. En person som har svårt att sitta still eller fingrar på något medan han pratar ger ett nervöst intryck även om han inte är det. Om SL vill kan han låta mycket höga eller låga KTM-värden modifiera CHA-värdet. Som tidigare nämnts gör en person med dåligt korttidsminne ett "virrigt" intryck medan en varelse med hög KTM verkar "redig". Detta påverkar ju definitivt den uppfattning man får av personen. Dessutom kan det förhindra att spelarna konsekvent ger sina rollpersoner ett bra långtidsminne på korttidsminnets bekostnad eftersom det förstnämnda ger en större regelteknisk fördel.

(... men i så fall måste SL vara benhård på att hålla efter rollpersonernas dåliga minne vad gäller sådana saker som var de la ifrån sig skattkartan, var värdshuset ligger, osv.)

Ledarförmåga LDF

Förmågan att instruera, samordna och dirigera andra står vid sidan av dessa egenskaper. En psykolog skulle förmodligen hävda att det krävs helt olika saker av en auktoritär än av en demokratisk ledare. Renodlat demokratiska eller auktoritära ledarstilar är dock så ovanliga att en sådan uppdelning vore otjänlig.

ITF

Sensorisk förmåga SNF

Hur bra fungerar rollpersonens sinnen? Hur små rörelser, svaga ljud och svagt ljus kan han uppfatta? Här kan det vara på sin plats att precisera vilket/vilka av rollpersonens sinnen som är bra eller dåliga. Detta är särskilt viktigt för icke-människor *(se Olle Sahlins artikel om Mutant-djur som rollpersoner i Sinkadus 8)*. En person med hög SNF är en god observatör så länge han vet exakt vad han skall leta efter och så länge han är alert.

Sensorisk selektiv förmåga SSF

Detta är förmågan att skärma bort det oviktiga och koncentrera sig på det man vill veta. En person med hög SSF kan urskilja alla instrument när

en symfoniorkester spelar. Han kan också upptäcka "fel" och konstigheter, även utan att leta, så länge det inte kräver någon tankemöda att komma underfund med att det är konstigt; en buske som rör sig, en person med olikfärgade strumpor etc.

(Om man har en låg SSF ser man inte skogen därför att en massa träd står i vägen.)

Sensorisk deduktiv förmåga SDF

Sherlock Holmes är bra på det här; att lägga märke till underliga saker som blir underliga först när man sätter dem i ett större sammanhang, såsom en handelsman som har svårt att hitta bland sina egna varor fastän de står i prydlig ordning i hans bod.

Rim och reson

SL har förstås rätt att förbjuda spelarna att fördela egenskapspoängen på ett sätt som han tycker är orimligt. Exempelvis måste trollkarlar kunna kontrollera sina tankar för att lägga besvärjelser och bör kunna läsa i timmar utan att tröttna. En magiker med låg MTU är därför mycket osannolik. Däremot är det fullt möjligt att han har låg MTH eller ännu troligare VST. De flesta trollkarlar är ju ganska intellektuella och ovana vid fysiska umbäranden.

Som ett andra exempel kan nämnas att jag tänker mig att robotar vida överträffar människor i KTM, LTM och DSF. Däremot är de klart underlägsna människor i ITN och KRE, förmodligen också ISF. Detta är dock bara min bedömning, för vem kan förutsäga framtidens teknik?

Underegenskaperna är huvudsakligen tänkta att fungera som en beskrivning av spelarnas rollpersoner (kanske också vissa mer betydelsefulla SLP) och används regeltekniskt bara i de situationer som har beskrivits och vid vissa egenskapsslag (SL avgör från fall till fall). Grundegenskaperna kvarstår och används i de flesta andra regelsituationer samt när mer än en underegenskap från samma egenskapsgrupp behövs. Exempel: en persons slagtålighet (KP) avgörs av såväl KON, IMM och KRO och därför använder man grundegenskapen FYS istället för någon av underegenskaperna när man räknar ut KP.

Om SL och spelarna vill kan de dock också låta vissa färdigheter vara knutna till underegenskaper i stället för grundegenskaper. Exempelvis när man klättrar är ju såväl precision som reaktionssnabbhet av underordnad betydelse. Vighet är det viktiga.

Jag föreslår då att färdigheterna baseras på följande egenskaper:

Drakar och Demoner

Historia ISF, Kulturkännedom ISF, Räkning DSF, Två vapen VIG, Vapen PCN, Förhöra ITN, Övertala CHA, Akrobatik VIG, Hasardspel ITN, Hoppa VIG, Klättra VIG, Låsdyrkning PCN, Smyga VIG, Stjäla föremål PCN, Änterhake PCN, Djurträning ITN, Ilmarsch KON, Rida VIG, Rida flygdjur VIG, Utbrytarkonst VIG, Memorera KTM, Kraftsamlingsfärdigheter VST.

Mutant

Antropologi ISF, Akrobatik VIG, Dataprogrammering DSF, Etikett ITN, Fickstöld PCN, Förhöra ITN, Historia ISF, Hoppa VIG, Illusionism VIG, Låsdyrkning PCN, Rida VIG, Räkning DSF, Smyga VIG, Spel ITN, Utbrytarkonst VIG, Vapenfärdigheter PCN, Änterhake PCN, Övertala CHA.

Alla övriga färdigheter baserar sig på grundegenskaper.

Vill SL använda den här förändringen av färdighetssystemet uppmanar jag honom att gå igenom de olika färdigheterna och se om han kan skriva under mina bedömningar om vilka egenskaper som är väsentliga för de olika färdigheterna. Mina förslag är inga absoluta sanningar utan just förslag.

(Och ytterligare färdigheter kommer ju till allt eftersom. De måste ju också inordnas i systemet, men det överlåter vi till alla driftiga spelledare att göra.)

Dag Stålhandske

Hur man gör en personlighet av sin rollperson

"Gör din rollperson till en personlighet, inte till en ansiktslös nolla."

Så lyder uppmaningen till spelarna på sidan 63 i Drakar och Demoners grundregler och liknande uppmaningar finner man i nästan alla rollspel. De flesta erfarna rollspelare inser nog värdet av att göra sina rollpersoner levande.

Det kan dock vara svårt att bara skapa en personlighet så där utan vidare, åtminstone för en mindre erfaren rollspelare. Särskilt svårt brukar det vara att börja, men sedan leder det ena till det andra och det går av sig självt. Men så brukar det ju vara med det mesta som har med fantasi att göra.

Det här är en metod som kan "starta" spelarnas fantasi och göra skapandet av en rollperson mer fullständigt. Metoden är huvudsakligen avsedd för Expert Drakar och Demoner, men varje SL torde inte ha några svårigheter att anpassa den till grundreglerna, Mutant, Chock, Sagan om Ringen eller något annat spel. Den är inte heller någon absolut regel som SL och spelarna skall följa slaviskt utan endast en spelhjälp som man kan ändra eller helt utelämna, allt efter vad man tycker är roligt.

Medan man använder metoden bör man kortfattat anteckna vad man bestämmer, på rollformulärets baksida eller på ett separat papper.

KARAKTÄRSDRAG

Innan man väljer yrke och livsmål, slår för bakgrund, mm, men efter att man har slagit för grundegenskaper, slår man för karaktärsdrag (hädanefter förkortat KD).

Jag föreslår dessa KD:

- **Finkänslig — burdus**
- **Blyg — oblyg**
- **Nervös — lugn**
- **Försiktig — djärv**
- **Osäker — självsäker**
- **Misstänksam — godtrogen**
- **Tystlåten — pratsam**
- **Humorfri — skämtsam**
- **Jordnära — filosofisk**
- **Medlidsam — kallblodig**
- **Noggrann — slarvig**
- **Tålmodig — otålig**
- **Frikostig — sparsam**
- **Arbetssam — lat**
- **Vanartig — artig**
- **Temperament I***
- **Temperament II***

** Temperament I talar om hur lättretad rollpersonen är, och temperament II talar om hur arg han blir när det väl tänder till.*

Man slår 3T6 för varje KD. Om resultatet varken blir högt eller lågt (9-12), går man vidare till nästa KD utan att anteckna något. Om resultatet blir lågt gäller det som står till vänster om strecket, och om det blir högt, gäller det som står till höger. Ju lägre, respektive ju högre, resultatet är, desto mer extrem är egenskapen. För temperament I gäller att ju högre resultatet är, desto mer lättretlig är rollpersonen. Ett högt resultat på temperament II betyder att rollpersonen blir synnerligen arg när gränsen väl är nådd. Om någon t ex har 4 på temperament I

att det tar en evighet innan rollpersonen tänder — men då exploderar han istället...

Slår man 7 på finkänslig — burdus, betyder det att rollpersonen är finkänslig, medan ett slag på 4 kan betyda att han låtsas som det regnar när någons hund lyfter på benet över hans sko. Ett värde på 3 eller 4 på frikostig — sparsam betyder att rollpersonen har oerhört svårt att hålla fast vid några pengar, och motsatsens 18 är en person i klass med Joakim von Anka. Värden på 3 eller 18 kan vara på (eller över!) gränsen för det sjukliga.

Föredrar man det, kan man bestämma KD istället för att slå. Då bör man först välja yrke, social bakgrund och livsmål, så att man kan anpassa KD efter dessa istället för tvärtom. Vidare kan man använda mina KD som förslag; det är ju lättare att svara på frågan: ”Är din rollperson jordnära, filosofisk eller någonting mitt emellan?” än att bara hitta på personlighetsdrag rakt av.

I regelboken till Expert skapar Christer rollpersonen Zot som exempel på hur man gör en sådan. Jag använder mig av min metod och ”bygger ut” Zot. (Christer må förlåta mig!)

Observera! Anteckna inte resultaten så här: ”blyg — oblyg 7”, utan ”blyg 7”.

Zots personlighet

Så här skulle man alltså kunna beskriva Zot: Han är blyg, mycket försiktig och ganska osäker. Hans stora frikostighet kan tolkas som ett försök att vilja köpa sig vänner. Han är en ganska arbetsam person som dock har svårt att hålla inne med sin otålighet inför världen, och är därmed enormt lättretlig. Ilskan behåller han dock mest för sig själv och får sällan några riktiga utbrott. Han är inte känd för att vara någon stor skämtare heller.

SL bedömer att de livsmål Christer väljer åt Zot (Frihet, Kunskap och Naturvän) inte står i konflikt med hans KD, utan godkänner hans val.

Kategori	Resultat	Anteckningar	Kommentarer
Finkänslig — burdus	11	inget	inget särskilt
Blyg — oblyg	7	blyg	osäker inför nya
Nervös — lugn	11	inget	inget särskilt
Försiktig — djärv	6	mycket försiktig	Zot tar inga risker
Osäker — självsäker	8	ganska osäker	dåligt självförtroende
Misst. — godtrogen	9	inget	inget särskilt
Tystlåten — pratsam	10	inget	inget särskilt
Humorl. — skämtare	6	mkt humorlös	skämtar sällan
Jordnära — filosofisk	7	jordnära	inte någon grubblare
Medlids. — kallblodig	8	ganska medlids.	Zot är ingen brutal typ
Känlig — känslokall	12	inget	inget särskilt
Noggrann — slarvig	11	inget	inget särskilt
Tålmodig — otålig	15	mycket otålig	Zot hatar att vänta
Frikostig — sparsam	5	mkt frikostig	pengarna tar snabbt slut
Arbetssam — lat	8	ganska arbets.	ingalunda arbetsskygg
Vanartig — artig	12	inget	inget särskilt
Temperament I	15	mkt irritabel	tappar humöret ofta
Temperament II	4	kväver ilskan	tiger och lider hellre

ÅSIKTER

Alla har vi våra åsikter, uppfattningar och t o m fördomar. För att göra din rollperson levande, måste du även ge honom/henne åsikter.

Rollpersonens åsikter påverkar ofta spelet mer än man tror; en svuren fiende till monarkin åtar sig inte gärna det uppdrag den mäktige konungen ger honom. Därför bör man ge sin rollperson åtminstone ett par åsikter (som kan utvecklas och förändras inom rimliga gränser under spelets gång).

Tänk på att anpassa åsikterna efter rollpersonens yrke, sociala stånd och livsmål. En munk är väl knappast materialist? Eller en krigare pacifist?

Åsikter (kanske fördomar!) om de människoliknande raserna är särskilt viktiga. Rollpersonen har säkerligen varit i kontakt med några av dessa och skaffat sig åsikter om dem.

Vad tycker rollpersonen om svartalfer? Vilken inställning har han till älvfolk? Vilka varelser har han överhuvud taget träffat?

Tänk på att det är lätt att få felaktiga uppfattningar. Om rollpersonen exempelvis träffar ett par alver som beter sig väldigt brutalt (men som kanske har all anledning i världen att vara det, även om rollpersonen inte vet om det), är det lätt hänt att rollpersonen generaliserar och får uppfattningen att alver är grymma.

Tillbaka till Zot

Zot har träffat karkioner och alver och han tycker om dem (de har ju normalt livsmålen Kunskap och Naturvän gemensamt). De andra människolika raserna har han bara hört talas om. Skulle han t ex träffa en kentaur, skulle han vara både försiktig och nyfiken.

Eftersom Zot är en jordnära person, är hans religiösa uppfattningar lite vaga. Han tror inte så mycket på det där med religion. ”Om det finns gudar, finns det nog både onda och goda. Annars skulle världen se annorlunda ut. Om gudarna kan vara både onda och goda är de nog rätt lika oss människor.” Där har du Zots religiösa åsikter i ett nötskal.

Zot har höga tankar om kunskap (det är ju ett av hans livsmål) och tenderar att se ner på obildade. Eftersom han kommer från en bondfamilj ogillar han adeln, som han betraktar som feta parasiter. I övrigt har han just inga politiska åsikter.

PERSONLIG ETIK

Praktiskt taget alla människor har egna moralregler. Dessa varierar mycket från person till person. Därför finner många det svårt att sätta sig in i andras moraltänkade men det finns inte många människor som skulle göra vad som helst, bara de tjänade på det.

Rollpersonernas moraltänkande påverkar också spelet väldigt mycket, och därför är det viktigt att ge sin rollperson etiska regler. Här följer några frågor som hjälp på traven:

Vilka kan rollpersonen tänka sig att döda (om några)? Bara vissa raser? Bara svartfolk t ex? Här spelar rollpersonens åsikter om de olika raserna in. Kan rollpersonen tänka sig att döda alla som kan försvara sig, eller bara de som bekänner sig till den onda och mörka sidan av världen?

Hur kan rollpersonen tänka sig att döda? Bara i självförsvar? Bara i ärlig strid? Eller spelar det ingen roll?

Kan rollpersonen tänka sig att ljuga? Kan han kanske ljuga, men inte bryta ett löfte? Hur lojal är han mot sina vänner i en krissituation? (Här bör nämnas att rollpersonen måste vara någorlunda lojal mot sina äventyrarkamrater. Om rollpersonerna inte litar på varandra, har de ingen chans att lösa de problem SL ställer dem inför.)

Även här bör man ta hänsyn till rollpersonens yrke, ras och livsmål, m.m. En tjuv har väl knappast samma moral som en riddare? Man bör även ta hänsyn till om rollpersonen är medlidsam eller kallblodig.

(En tjuv kan vara betydligt ”hederligare” och ”ärligare” än någon annan person, beroende dels på hur man definierar begreppen och dels på varför han är tjuv till att börja med. Man kan göra det lätt för sig och man kan stapla komplexiteter på varandra. Till sist är det dock spelaren själv som måste avgöra.)

Nu fortsätter vi med Zot

Eftersom Zot är ganska medlidsam, är vissa av hans moralregler tämligen stränga. Zot har dödat fiender i strid utan samvetskval, men däremot skulle han definitivt ogilla att döda oskyldiga, även om syftet skulle vara gott.

"De flesta soldater, äventyrare och andra som lever farligt, är medvetna om riskerna och kan undvika dem. Alltså får de som har gett sig in i leken, förbaske mig, också tåla den." Så resonerar Zot. Det skulle aldrig falla honom in att döda försvarslösa eller fångar. Eftersom han inte har träffat så många olika raser, har han inga speciella moralregler för dem. Zot drar sig för att ljuga och skulle hellre dö än bryta ett löfte. Så länge hans äventyrarkamrater inte sviker honom, är han helt lojal.

ÅLDER OCH BAKGRUND

Rollpersonen är ju inte nyfödd, utan har säkert råkat ut för en hel del. Att hitta på en bakgrund till sin rollperson är nog den jobbigaste delen av "personlighetsskapandet" för de flesta. Jag föreslår följande metod:

Först slår man för socialt stånd och gör "skelettet" till bakgrunden. Hurdan var familjen? Uppväxttiden? Hur fick han sitt yrke? Varför och hur blev han äventyrare?

Så här kan det se ut — men nu låter vi Zot vara för ett ögonblick: "Han är son till en aktad och välbärgad adelsman. Fadern kostade på honom en god utbildning i såväl vapenlek som ridderliga dygder. Uppväxttiden var i stort sett bekymmersfri. När rollpersonen var sexton år dog fadern. Rollpersonens bror tog nästan hela arvet och rollpersonen fick försörja sig själv. I tre år tjänade han som väpnare åt en berömd riddare innan han själv vann riddarslaget, sa upp sin tjänst och blev äventyrare."

Därefter ger man skelettbeskrivningen lite kött på benen. Man tittar på sina anteckningar och ställer sig frågor med utgångspunkt från dessa.

Varför är han blyg? Han är ovan vid att träffa nya människor. Hans familj levde ganska isolerat.

Varför är han så lat? Han blev bortskämd som barn.

Hur blev han intresserad av botanik? När han var svårt skadad tog en munk hand om honom och fick honom intresserad av ämnet medan hans sår läktes.

Varför hatar han svartfolk? Alla andra i byn gjorde det. Det var liksom det naturliga.

Man behöver naturligtvis inte förklara alla anteckningar på det här sättet. Exempelvis kan det vara svårt att förklara rollpersonens temperament. Naturligtvis behöver man inte skriva ner hela historien, även om det kan vara roligt att göra det. Det räcker med att man har stödord så att man minns den.

Zots bakgrund

Zot är andre son och tredje barnet i en ganska fattig bondfamilj. Av sina föräldrar fick han en sträng men god uppfostran, och det är därför han är jordnära och arbetssam. När han var sexton år mötte han en äldre animistmagiker vid namn Cathalia. Hon kom väl överens med den intelligente men allvarlige ynglingen, och erbjöd honom att följa med till en animistakademi uppe i bergen för att försöka vinna inträde. Zot tackade ja, delvis för att familjen hade svårt att försörja sig på den magra jorden, men framförallt var det hans frihetslängtan och ungdomliga äventyrslystnad som gjorde sig gällande.

Zot klarade det svåra intagningsprovet, men eftersom han inte hade något eget kapital, fick han försörja sig genom att arbeta under studietiden. Därför dröjde det sju år innan han tyckte att han hade lärt sig tillräckligt. Under studietiden hade animistmagikerna lärt honom att försöka leva i harmoni med naturen och det glömde han aldrig (därav livsmålet Naturvän).

Vid 23 års ålder försörjde han sig genom att hjälpa resenärer över bergen. Det var en rätt enformig och ingalunda ofarlig, men mycket lönande syssla. Trots det ville han helst göra något helt annat och två år senare mötte han en äventyrargrupp som behövde en magiker. Det var inte svårt att övertala honom att lämna sitt arbete och följa med dem ut i världen mot nya hägrande mål.

Och där har vi honom nu — en 25-årig animistmagiker.

SLUTORD

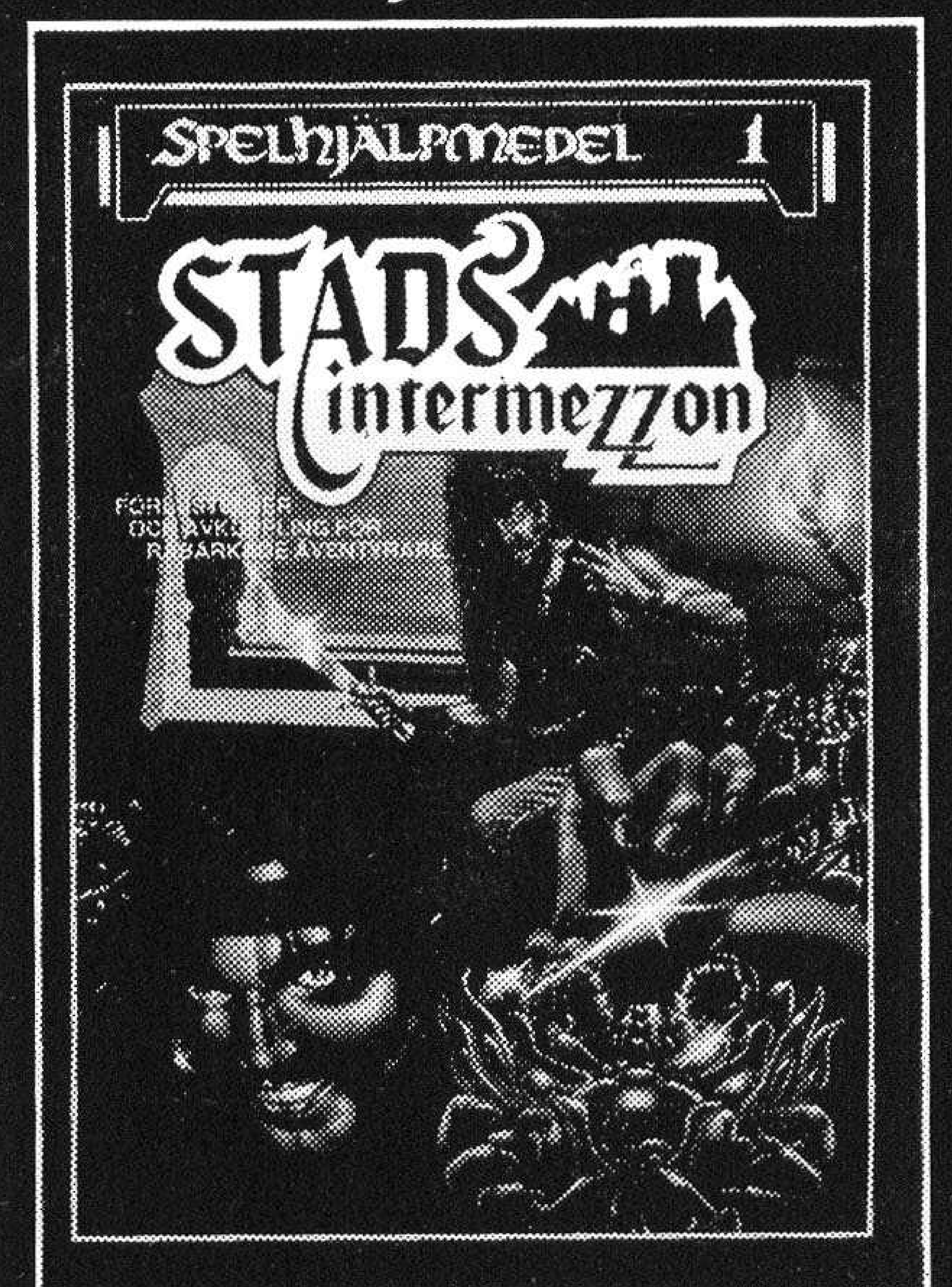
Jag har sagt det tidigare, men det tål att upprepas; min metod är bara ett förslag och jag uppmanar varje SL att anpassa idéerna så att de passar honom och spelarna.

Det är lätt hänt att en oerfaren rollspelare tar sig vatten över huvudet och försöker spela alltför sammansatta personligheter. Detta resulterar ofta i att spelaren blir inkonsekvent och att verklighetskänslan försvinner.

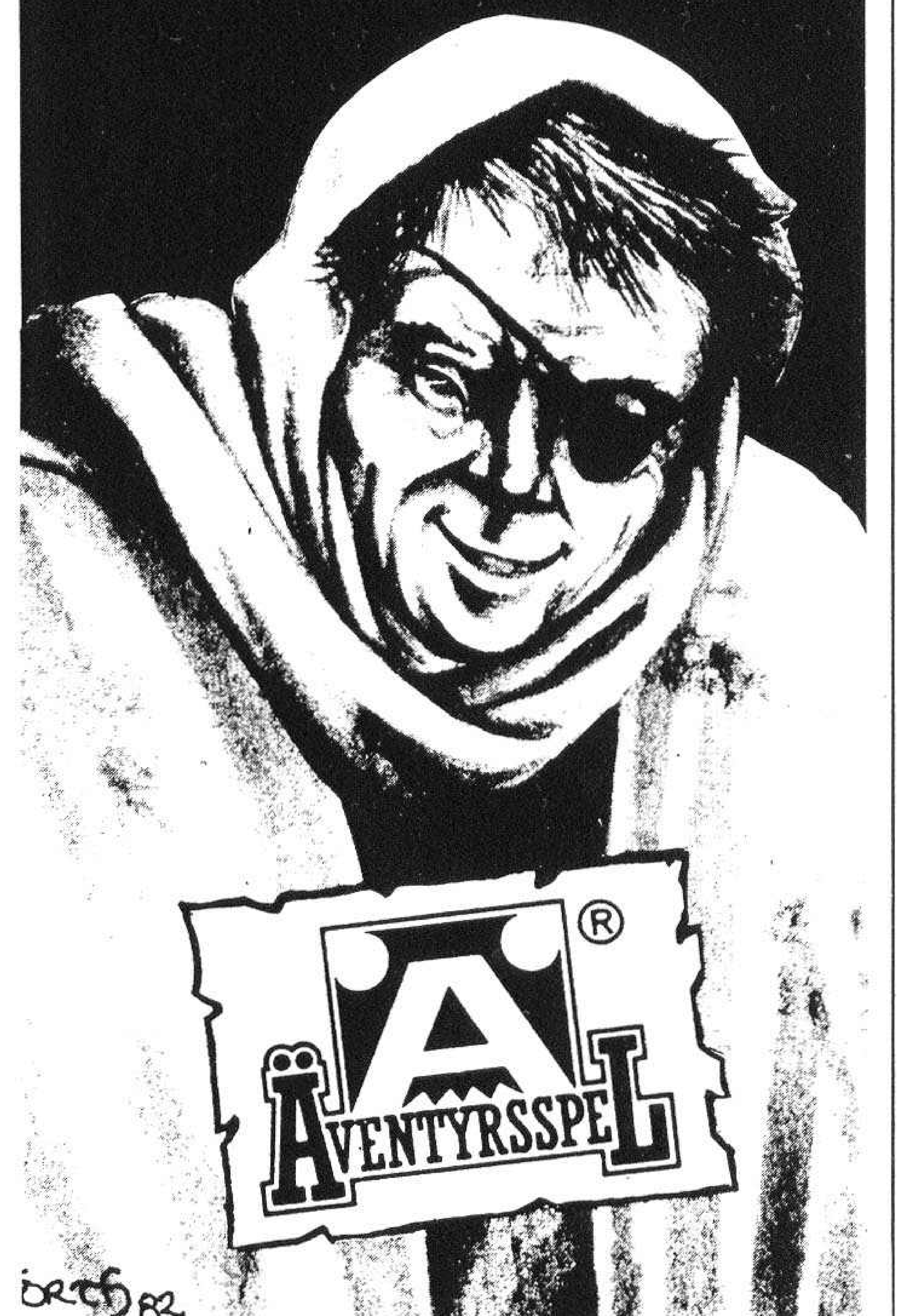
Rollspel är som en sorts teater. Liksom att en outbildad amatörskådespelare inte bör spela prins Hamlet på Malmö Stadsteater*, bör inte SL låta oerfarna rollspelare välja alltför svårspelade personligheter. Därmed vare inte sagt att rollpersonerna måste vara simpla klichéer i stil med de som vi (enligt min åsikt) regelbundet torteras med från dumburken och vita duken.

STADS intermezzon

Har du fått nog av borgruiner och underjordiska labyrinter? Har du besegrat nog med monster i vildmarken? Hur vore det med lite avkoppling i stadsmiljö? I *Stadsintermezzon* hittar du ca 20 inrättningar och massor med idéer till stadsäventyr.



***Stadsintermezzon:* äventyren väntar runt gathörnet!**





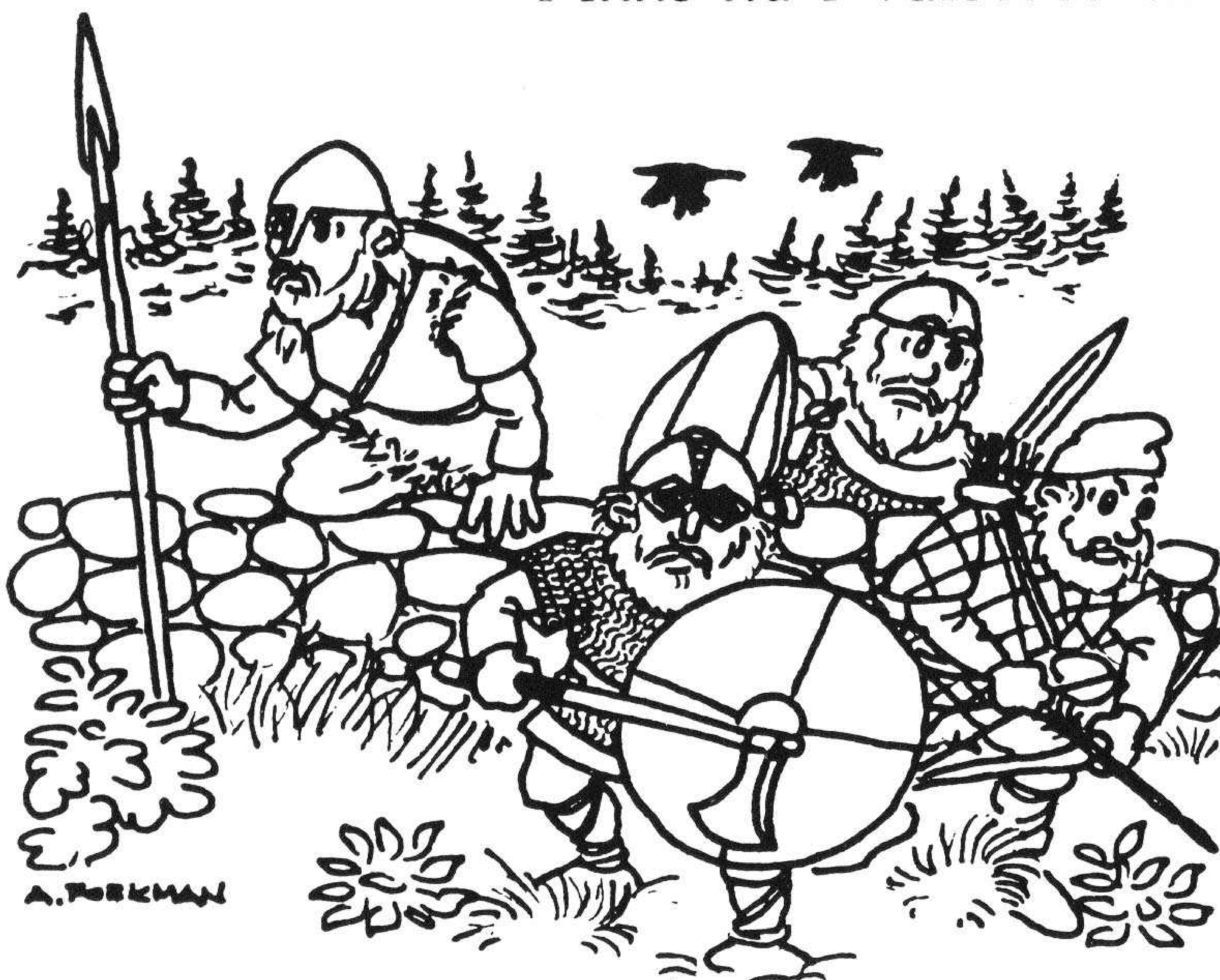
HUMLEGÅRDSGATAN 13
114 46 STOCKHOLM
TELEFON: 08-61 93 01

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

FEMMANHUSET
411 06 GÖTEBORG
TELEFON: 031-15 03 66

Svarta Korpen

Ett spel om våra förfäder
Finns nu i välsorterade spelaffärer



Nu har äntligen ett regelset för figurspel kommit på svenska. Reglerna behandlar småstrider mellan vikingar och saxare i vikingatidens England och är avsedda att användas tillsammans med lämpliga tennfigurer, t. ex ESSEX.

Förutom själva reglerna behöver du tennfigurer och tärningar.

Reglerna innehåller bland annat:
* Regler för strid och förflyttning.
* Kampanjregler.
* Armelistor.

Om du inte kan hitta Svarta Korpen och ESSEX tennfigurer i din spelaffär, kontakta:

Computer Center/Spelhålan
Hamngatan 4
211 22 MALMö
040-230380

för närmare information och prislistor.

Aterförsäljare sökes.

KRUGAL SVYLSES FÖRBANNELSE

Mikael Carlstedt

Förord

Jag har länge funderat över varför det byggs så många underjordiska komplex för äventyrare att traska omkring i — jag menar, vem gör sig besväret att bygga ett underjordiskt komplex med skelett och fällor och hela konkarongen bara för att gömma en ynka liten skatt, när man lika gärna kunde gräva ner den. Svaret är uppenbart: man måste vara från vettet!

Detta äventyr är ett exempel på en sådan galnings verk, och sålunda är vissa företeelser osannolikt galna. Det komplex som förekommer är samtidigt en drift med de traditionella komplexen, eftersom dess skapare, Krugal Svylse, var äventyrare till yrket, och genomled många komplex i sin yrkesverksamhet, vilket gjorde honom mycket bitter.

Själv är jag i princip motståndare till alla slags komplex, såväl underjordiska som borg- och tempelkomplex, och med den vetskapen kan det tyckas att jag här har gjort ett avsteg från mina principer, men ha då i åtanke att komplexet i detta äventyr inte är av det traditionella slaget, och att det dessutom är menat som en satir över de komplex som förekommit (och förekommer) i många äventyr, inte minst de som givits ut av Äventyrsspel. De nyss nämnda har dock lovat bättring på den punkten.

Det här äventyret är på sina ställen starkt crazy-betonat, men innehåller även en god portion seriöst rollspel (vilket ligger mig personligen varmt om hjärtat). Även stridsspelarna lär väl få sitt lystmäte i och med stormningen av Kalsons Kloster (chop! chop!).

Med förhoppning om en njutbar spelkampanj.



Bakgrund

För cirka etthundra år sedan levde en äventyrare vid namn Krugal Svylse. Han var vida känd och aktad, och hans namn finns till och med omnämnt i flera gamla hjältesånger. På sin ålders höst hade han samlat på sig en enorm förmögenhet och tyckte att han, som varje äventyrare med självaktning, skulle gömma den någonstans. Det var då idén om "Krugals komplex" tog form i hans medvetande. Det tog många år och gigantiska investeringar för att realisera idén, och när den väl var klar var hans liv nästan till ända. Han placerade noga ut ledtrådarna som skulle leda framtida skattsökare till komplexet, och drog sig tillbaka dit i väntan på döden. För bara några månader sedan hittade hans ättling den karta som visar vägen till den första ledtråden...

Råd till SL

Pelonia

Detta är staden där äventyret tar sin början. Den finns inte beskriven i detta äventyr, därtill finns inget behov.

Fristående händelser

Härifrån kan SL hämta SLP om spelgruppen är för liten eller för klent rustad. Samtidigt är de små lustiga eller skrämmande episoder i början av äventyret.

Tehuset

Med ledning av kartan tar rollpersonerna lätt sig fram till tehuset, där de konfronteras med ledtrådarna till var skatten finns; dels ger namnet Den gyllene linden en antydan om skattens exakta lägesbestämning, och dels antyds i trubadurens sång att Krugal Svylse "drog dithän där lindar är, att söka finna ro", så vad vore väl bättre än det lindbevuxna Kalsons kloster för att finna själsro?

Kalsons kloster

In till klostret kan man ta sig på två sätt — smygvägen och munkvägen. Den belägrande orcherhordens ledare, Ushtur, kan devalveras om SL tycker att han verkar kunna bli alltför överlägsen i en eventuell envig, men han skall ändå vara av mycket hårt virke.

Krugals komplex

Här gäller det att finna vägen ut. Det "indiska reptricket" bör väl inte vara så svårt att komma underfund med, men om spelarna verkar ha väldigt svårt att hitta ut kan SL låta megasen Grtt flaxa upp genom utvägen. Om SL känner sig snäll kan han ju ge bonuserfarenhetspoäng till den som först kommer på att det måste vara ett korsdrag genom den stora salen.

Vägen tillbaka

Slagkraften hos Mjönars anhang kan ju i och för sig anpassas till spelgruppen, men alltför stor oförsiktighet vid återkomsten bör inte lämnas ostraffad. Cirka sex bonuserfarenhetspoäng för äventyret kan anses som rimligt.

Må lyckan stå dig bi, o djärve spelledare!

1. Mannen med tavlan

Vädergudarna slungar sin vrede över landskapet och staden Pelonias gator ligger öde i det piskande regnet. Dörren till det lilla värdshuset slås upp och en högrest gestalt uppenbarar sig i dörröppningen. Han drar fram ett pergament ur rockfickan och höjer en knuten näve mot skyn. "Fördöme dig, Krugal Svylse", muttrar han, sedan säger han, högt och tydligt så att alla kan höra honom: "Den som har modet och styrkan att följa vägen till min farfars farfar Krugal Svylses skatt, stig fram! Ty själv kan jag ej längre härda ut de fruktansvärda kval som hans förbannelse har pålagt mig; vill ingen ta emot denna karta skall den förtäras av eldens flammor!" Han börjar gå mot den sprakande brasan...



Mjönar Svylse

Yrke: Stråtrövare (officiellt bonde)
Utseende: Han är en raggig, väderbiten skägglurk och går klädd i smutsig och möglig lump, långrock, styva långstövlar och slokhatt. Mjönar är smal men ganska kraftigt byggd. För tillfället bär han en ringbrynja under kläderna men inga vapen.
Karaktär: Mjönar är slug som en räv: allt prat om Krugal Svylses förbannelse är delvis nys. Syftet med Mjönars uppträde är att slippa besväret med att hämta skatten själv på grund av tavlans besvärjelser (se nedan). När rollpersonerna återvänder till Pelonia kommer han och hans anhang av stråtrövare att försöka stjäla skatten från dem, men mer om det längre fram.

STY	9	PSY	10
FYS	17	KAR	8
STO	16	SB	—
SMI	15	KP	17
INT	13		

Färdigheter: Bluff 20, Klättra 19, Kamouflage 20, Rida 14.
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 16, Medelstor sköld 15, Tungt armborst 18, Taktik 8.
Utrustning: Ringbrynja, bredsvärd, medelstor sköld, tungt armborst, börs med 2 gm, 7 sm och 12 km, dessutom en raggig gammal häst (medelstor).

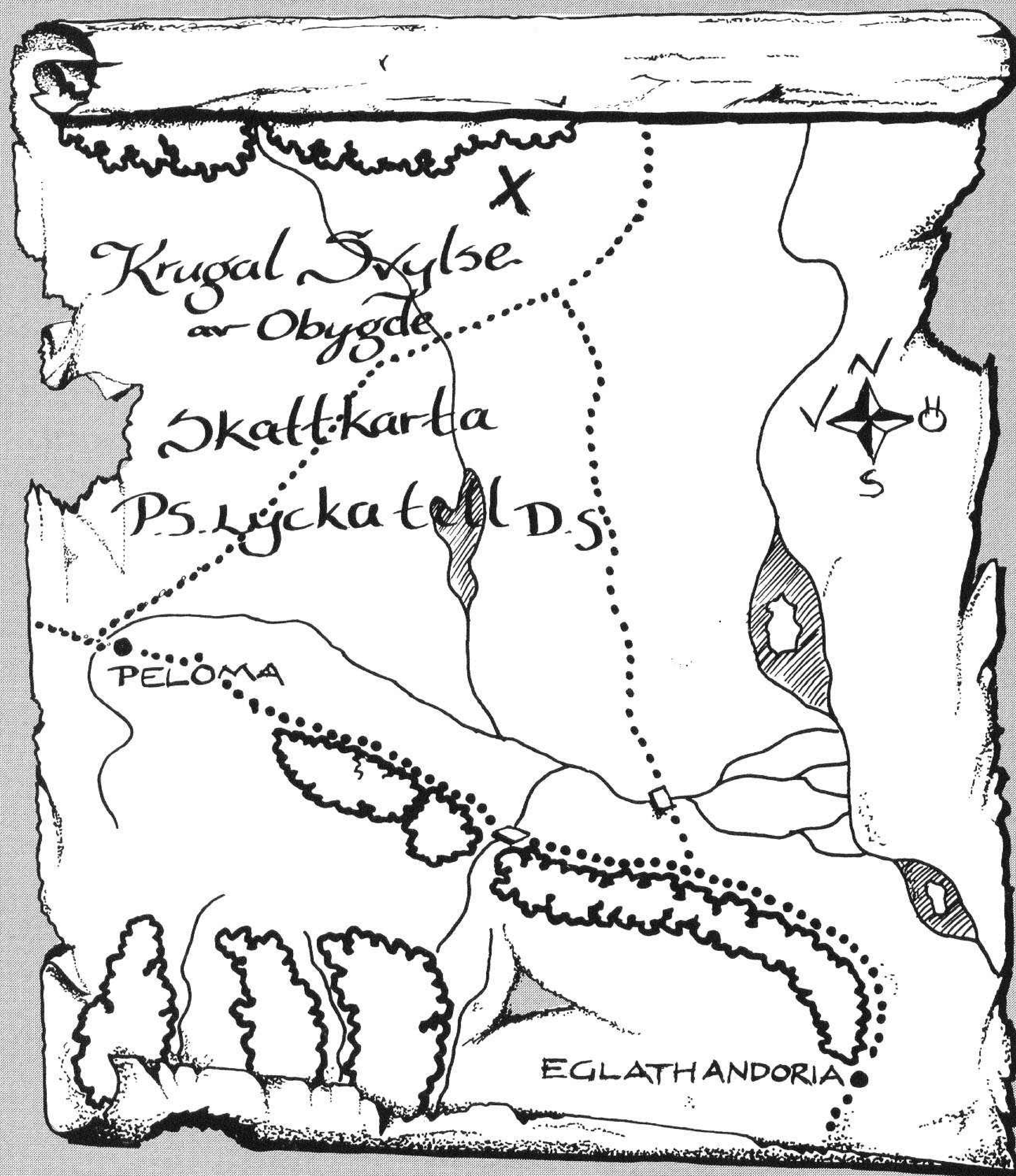
Hans namn är Mjönar Svylse och han har följande berättelse att förtälja: "Jag kommer från den lilla byn Obygde i landet Kharg, och jag är ättling i fjärde led till den berömde äventyraren Krugal Svylse (rykte 12). När min far dog för ett par månader sedan, efterlämnade han bland annat en tavla som hade gått i arv i släkten, föreställande ett litet hus på en kulle omgivet av böljande ängar. (Om man vänder på pergamentet kan man se tavlan.) Tavlan föll på min lott när arvet fördelades. När jag skulle hänga upp min nya tavla, råkade jag tappa den och då gick ramen sönder. Det var då jag upptäckte kartan som var ritad på baksidan och jag beslutade mig genast för att leta reda på skatten som gamle Krugal hade gömt. Men hela vägen från Obygde ända hit till Pelonia har Krugals ande hemsökt mig, i mina drömmar såväl som i vaket tillstånd, och nu står jag inte ut längre. Jag vill inte längre ha något med Krugal Svylses skatt och dess förbannelse att göra!"

SL: Målningen på kartans baksida är ett litet mästerverk (värde 200 sm) — Krugal hade FV B5 på Måleri. Pergamentet har belagts med ritualen VÄDERKONTROLL (med PERMANENS och NEXUS), vilket gör att dess bärare vistas i ett ständigt hällregn (på vintern är det ett snöoväder), omfattande en radie av 500 m. Med tiden kommer rollpersonernas kläder att börja mögla, precis som Mjönars, till följd av det myckna regnandet i kombination med den höga luftfuktigheten. Rustningar, svärd och andra järnföremål börjar rosta efter 1T6+6 dagar, vilket får till följd att abs, BV och skada minskar med 1. Detta kan dock förhindras genom daglig vapenvård.

KARTAN

Resan till punkten markerad med ett kryss tar cirka fyra dagsritter eller sex dagsmarscher. Vägen man färdas på är mycket glest trafikerad, varför stråtrövare och andra hemskheter inte är ovanliga. Händelser på vägen kan SL hämta från kapitel 2.

Så länge rollpersonerna har kartan med sig befinner de sig i ett kontinuerligt hällregn. Om någon ger sig iväg mer än 500 m från kartan, kommer han att upptäcka att solen skiner, fåglarna kvittrar och allt är glatt, utom där han just kom ifrån. Regnvädret rör sig helt med kartan.



Glormelion

Yrke: Nekromantiker
Utseende: Klädd i grå kåpa, och med det blonda håret fritt fallande över axlarna, de blå ögonen och den mjuka rösten, liknar han mycket en alv. Om någon av rollpersonerna behärskar alvspråket vet vederbörande att Glormelion ungefär betyder "gyllenkärlek".
Karaktär: Att säga att skenet bedrar vore en underdrift. Glormelion är en hängiven nekromantiker som inget hellre önskar än att praktisera sina snaskiga nekromantibesvärjelser. Det finns emellertid något som han är nästan lika road av, och det är hårresande äventyr med stora guldskatter inblandade. Om rollpersonerna berättar att de är på väg till en gömd skatt, blir han genast vänligt inställd och frågar om han får följa med. Sina minotaurskelett lämnar han dock hemma, såvida SL inte bedömer det som roande att han tar dem med sig.

STY	9	PSY	22	SMI	12
FYS	11	KAR	13	INT	17
STO	12	SB	—	KP	12

Färdigheter: Första hjälpen 12, Läsa/skriva B4, Tala uråldriga språk B1, Finna dolda ting 14, Lyssna 8, Upptäcka fara 6, Nekromanti 15.
Besvärjelser: ANIMERA DÖD 10, TERROR 10, SKINGRA 11, BESUDLA 13, PARALYSERING 14.
Utrustning: (I kullen) 5 doser liliansblad, en fisklina, 10 krokar, penna, bläck & pergament, en helig dödssymbol (som halsband), 9 vaxljus, flinta & stål, lykta, nål & tråd, mantel, läderstövlar, 3 doser motgift (styrka 10), 5 dl lampolja, 3 pälsar, en guldring, en amulett med ormmotiv, en dödskalle i guld, 60 cl magsaft från en flygödla, 15 gm. Han har dessutom en medelstor häst förutom sitt möblemang och diverse matvaror.

2 minotaurskelett

STY	42	PSY	3
FYS	0	KAR	1
STO	23	SB	2T6
SMI	8	KP	12
INT	2		

Vapenfärdigheter: Stångning 10, Bett 12, Tvåhandsyxa 7.

2. Fristående händelser

NEKROMANTIKERN

I sitt letande efter en lämplig lägerplats kommer rollpersonerna fram till en liten skogsomgiven kulle, i vilken det sitter en dörr med en dödskalle som dörrklåpp. Runt kullen är skyltar uppsatta med uppmaningar som: "Håll er borta!", "Inga objudna gäster!" och "Luffare göre sig inga besvär!".

I kullen bor nekromantikern Glormelion med sina två minotaurskelett, och man bör ha mycket goda skäl för att knacka på hos honom. Har man inte det brukar han, efter att ha paralyserat dem, animera fridstörarna och sätta dem i arbete med att gräva ut kullen. Om han är på gott humör kan han nöja sig med att bjuda gästerna på besudlat vin, för att sedan skratta gott åt deras grimaser.



SLOTTET

När det börjar skymma närmar sig rollpersonerna ett stort, ståtligt slott där de kan få mat och husrum för natten. Den vänlige slottsherren beklagar sig väldeliga över den envisa förkylning som han har dragits med ända sedan han flyttade in i slottet för snart en månad sedan, och som även hans tjänare har drabbats av (två av dem har till och med dött). Han misstänker starkt att det är en förbannelse som vilar över slottet, ty förre slottsherren dog i lunginflammation, liksom flera av hans tjänare.

SL: Slottet är i själva verket en Fata Morgana och rollpersonerna kommer sålunda att känna sig tämligen frusna på morgonen — och fullständigt genomsura om de har kartan med sig. Att det har regnat och att de är blöta upptäcker de dock inte förrän de lämnar slottet, alternativt inser att byggnaden inte existerar...

Det finns 25% risk för var och en av rollpersonerna att denne har blivit förkyld. Sjukdomen bryter i så fall ut 1T4 dagar efter vistelsen i slottet. Effekten blir att SMI och FYS sänks med 2 tills förkylningen har åtgärdats — 1T4 dagars sängvistelse bör hjälpa. Om den förkylde utför någon annan handling av typen kallbad, klädsim eller vistas ute i regnet utan ett bra regnskydd, och inte klarar ett FYS-slag, har han ådragit sig en lunginflammation och får FYS ytterligare sänkt med 1T4.

KUMLET

Rollpersonerna passerar ett gravkummel vars kammare har blivit uppgrävd så att den nu ligger under bar himmel. På golvet finns två kopparmynt och ett silvermynt, och fyra uppbrutna sarkofager med tungt rustade skelett i. Mitt i kammaren står ett stenaltare, och under det — naturligtvis — en hemlig trappa ner till kammare nr 2. Där nere finns fyra rosenrasande spöken och en liten sarkofag i vilken det ligger en prins iklädd en förgylld, mästarsmidd kortbrynja, med en mästarsmidd silverdolk över bröstet.

SL: Gravens övre kammare vittjades nyligen (enligt spökenas tidsbegrepp) av några gravplundrare, vilket är orsaken till spökenas mycket dåliga humör. De är helt oresonliga.

MATTEMPLET

På slätten reser sig ett stort tempel, rikt utsmyckat i granna färger och med mulliga tinnar och torn vars toppar för tanken till maränger. Portarna står öppna och i templet är bord uppdukade och till brädden fyllda med allsköns läckerheter. 1T6+6 personer av ansenlig vidd sitter redan till bords och en liten halvlängdsman ber rollpersonerna att sätta sig. Han presenterar sig som Rummel Trefot, matguden Gourmels profet på jorden, och börjar mässa för rollpersonerna om vikten av att äta gott för att helga matgudens motto: "ät och var glad". Han leder sedan en bön vänd mot en enorm gudabild i templets bortre ände.

Gudabilden är dubbelt så bred som den är hög och den sitter i skräddarställning. Dess kläder är mycket pråliga och den är behängd med allsköns tingeltangel. Ett godmodigt leende ligger över dess läppar. Efter bönen börjar alla matgästerna ta för sig av läckerheterna och även halvlängdsmannen hugger in med liv och lust. När festmåltiden är över tar gästerna farväl av den lille mannen och avreser.



Rummel Trefot

Yrke: Illusionist
Utseende: Rummel är klädd i färggla-da festkläder, har en klart skönjbar kulmage och ett runt, rosigt ansikte, ovanför vilket det sitter en blond, lockig kalufs med början till flint på hjässan.
Karaktär: Skämtsam och glad i hågen. Rummel ser som sitt livsmål att förkunna matguden Gourmels lära. För detta ändamål har han byggt sitt mattempel för surt förvärvade pengar från hans tid som äventyrare. På senare tid har han faktiskt börjat längta tillbaka till det händelserika äventyrarlivet. Under sin tid som äventyrare myntade han uttrycket: ”Jag kanske kan tyckas obetydlig vid första anblicken, men vet att skenet bedrar.”

STY	4	PSY	17
FYS	8	KAR	18
STO	3	SB	—
SMI	10	KP	6
INT	13		

Färdigheter: Botanik 10, Matlagning B3, Värdesätta mat & dryck 10, Läsa/skriva B4, Zoologi 10, Illusionism 11.
Besvärjelser: AVBILD 7, FÖRTROLLAD SÖMN 11, RÖRA SIG LJUDLÖST 7, SNUBBLA 10, SPÖKRÖST 7.
Utrustning: Drakormsrustning (abs 5), pipa & tobak, formelrulle. Han har dessutom formelbeskrivningen för Förtrollad sömn tatuerad upp och ner på bröstet. En ponny har han också.

MAMMUTJÄGAREN

Ett dammoln syns vid horisonten, förutsatt att det inte regnar, och verkar förflytta sig i riktning mot rollpersonerna. Något senare kan ett stort, snabbt lunkande djur urskiljas i molnet och ytterligare lite senare kan djuret identifieras som en mammut.

Om det regnar upptäcker rollpersonerna mammuten först när den håller på att springa över dem, när den klafsar förbi.

I hälarna på mammuten rider en spjutbeväpnad ryttare som gång på gång sticker sitt spjut i det stora djuret, och skickligt rider utom räckhåll när det vänder sig om för att attackera. Ett femtiotal meter ifrån rollpersonerna lyckas han fälla mammuten med ett djupt stick bakom ena skuldran. Han höjer sitt spjut i triumf och låter höra ett rungande ”Yaaa-hooo!”

Ragbart Påkenknäck

Yrke: Jägare
Utseende: En ljuslockig, blåögd yngling med yviga gester och hes upphetsad röst. Han är iförd en grön jägarskrud utanpå en glänsande ringbrynja.
Karaktär: Impulsiv och mycket stridslysten när han har fått vittring på ett jaktbyte. Han är speciellt förtjust i svårfångade eller farliga djur, och tar alltid med sig någon trofe från varje nedlagt byte. Han säger inte nej till ett äventyr om det kan finnas minsta chans att stöta på några mysiga monster. Pengar är hans näst största passion.

STY	15	PSY	15
FYS	14	KAR	12
STO	13	SB	—
SMI	16	KP	14
INT	14		

Färdigheter: Fiska 12, Första hjälpen 14, Kamouflage 10, Lyssna 14, Rida 10, Smyga 14, Zoologi 10, Djurträning 14, Jaga 14, Akrobatik B3.
Vapenfärdigheter: Spetum 17, Sammansatt båge 18.
Utrustning: Ringbrynja, spetum, sammansatt båge, koger & 40 pilar, fiskkrok & fisklina, rep, 3 doser gift (STY 10), 1 dos celli, 2 bågsträngar. Hans häst är medelstor.

STRÅTRÖVARNA

En mörk natt hörs ett fasligt skramlande en bit från lägerplatsen. Man kan tydligt höra lufsande/klafsande steg och dova grymtningar. Inom kort blir två muskelsvällande kolosser synliga, nalkandes rollpersonerna så fort de förmår. Den ene ropar: ”Släpp era vapen och stå still, och försök inga tricks för då skjuuuter jag!” De båda är stråtrövare och är ute efter rollpersonernas pengar.

Slaj Stalledräng

Yrke: Stråtrövare
Utseende: En svettig, vedervärdig man vars utseende ytterligare förvärras av den äckliga ryckning i höger ögonvrå som han får när han blir upphetsad. Han har en sluddrig, grötig röst.
Karaktär: Slaj är ”hjärnan” av de två. Det är han som sköter allt prat, men hans intelligens är emellertid inte större än att han i sina bästa stunder kan räkna till hundra om inget stör honom och han får lite tid på sig.

STY	21	PSY	6
FYS	10	KAR	5
STO	14	SB	1T4
SMI	8	KP	12
INT	4		

Färdigheter: Överlevnad i skog 21.
Vapenfärdigheter: Dubbelarbalest* 2, Nävar 6.
Utrustning: Fjällpansar, dubbelarbalest, koger med 20 skäktor.
** Ett Dubbelarbalest består av två bågar på varandra, vilket gör det mycket tungt och svårhanterligt. Det väger 5 BEP och det krävs STY-grupp 5 för att hantera det. Skäktorna kan skjutas iväg en i taget eller båda samtidigt.*

Dalf Lullegren

Yrke: Stråtrövare
Utseende: Ointelligenta fiskögon, igelkottsfrisyr och en obehaglig ryckning i överläppen när han blir upphetsad.
Karaktär: Dalf kan bara få fram osammanhängande fraser av typen: ”Slå ihjäl... kul!” Han följer blint sin kompanjons alla råd och tycker om att skrämma folk med sin fruktansvärda uppsyn.

STY	21	PSY	5
FYS	11	KAR	6
STO	15	SB	1T4
SMI	7	KP	13
INT	3		

Färdigheter: Överlevnad i skog 21.
Vapenfärdigheter: Morgonstjärna 2, Stor sköld 2, Knytnäve 6.
Utrustning: Fjällpansar, morgonstjärna, stor sköld.

3. Tehuset Den Gyllene Linden

Efter att ha tagit av från landsvägen kommer rollpersonerna in i ett landskap som väldigt mycket liknar tavlans idylliska ängar. Och mycket riktigt, snart får de syn på ett litet hus, exakt identiskt med det på tavlan. När de kommer närmare ser de ett plakat vid kullens fot på vilket det står: *Tehuset Den Gyllene Linden.*

När de kommer in blir de välkomnade av en halvlängdsman som kallar sig Filibert Brylle, även kallad ”Fille”.

”Vad önskas, mitt herrskap? Österländskt, nypon, kamomill, mynta — eller kanske vår speciali-té (ha, ha!) — lindblom?” frågar han med ett fryntligt skratt.

Filibert Brylle

Yrke: Tehusföreståndare

Utseende: Ett soligt leende ansikte beständt med fräknar. Han går alltid klädd i sina arbetskläder som är enkla men smakfulla; en uppkavlad vit skjorta, slitstarka byxor och hängslen och ett vitt förkläde.

Karaktär: Det soliga utseendet speglar ett lika soligt sinne. Filibert visar en nästan sjuklig omsorg om sina gäster, vilket kanske har sin förklaring i att de är synnerligen lätt räknade, och därför är det viktigt att folk trivs så att de kanske återkommer.

STY	2	PSY	16
FYS	9	KAR	8
STO	5	SB	—
SMI	13	KP	7
INT	8		

Färdigheter: Botanik 17, Drogkunskap 11, Läsa/skriva B3.

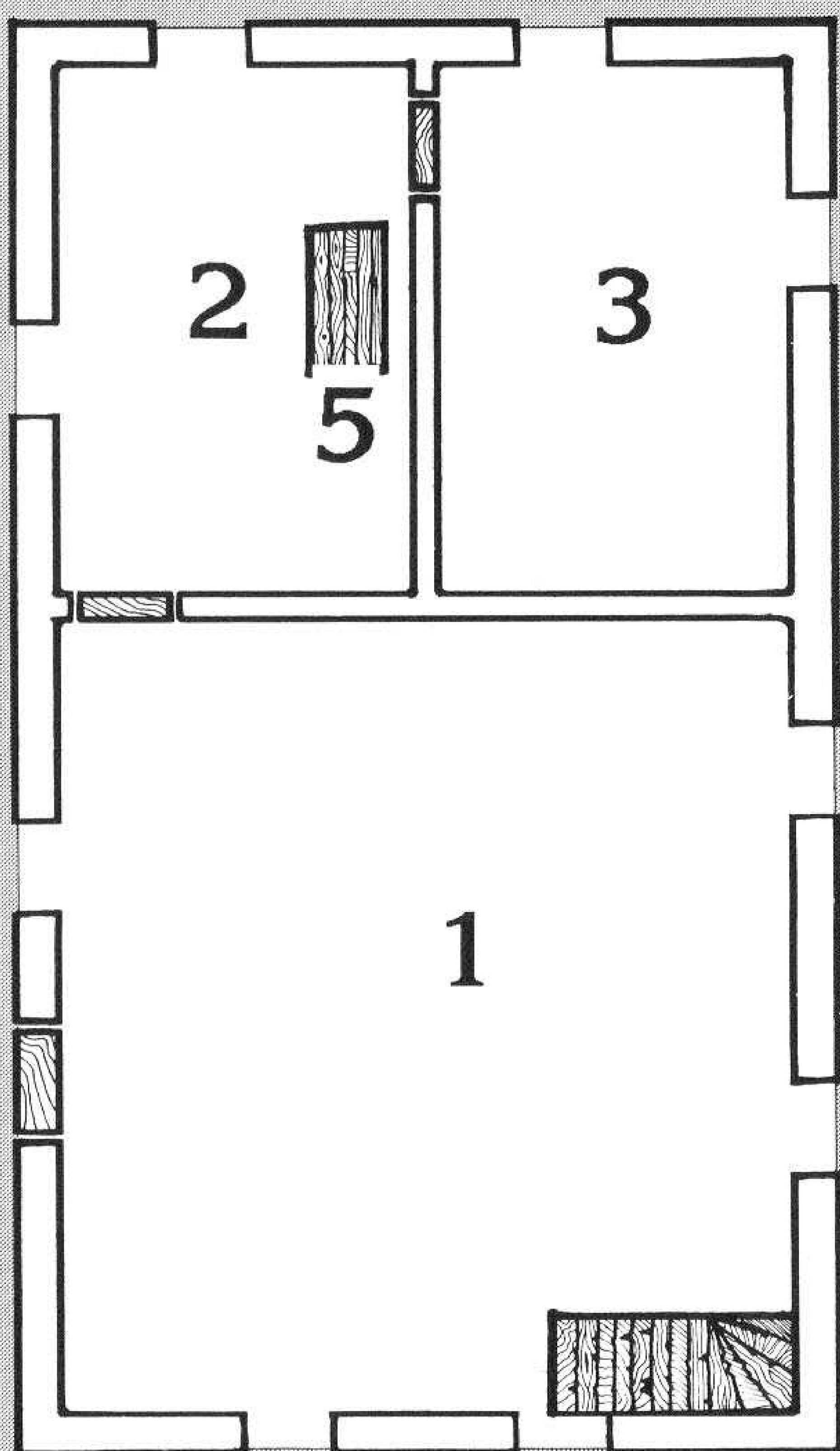
Vapenfärdigheter: Kortsvärd 16.

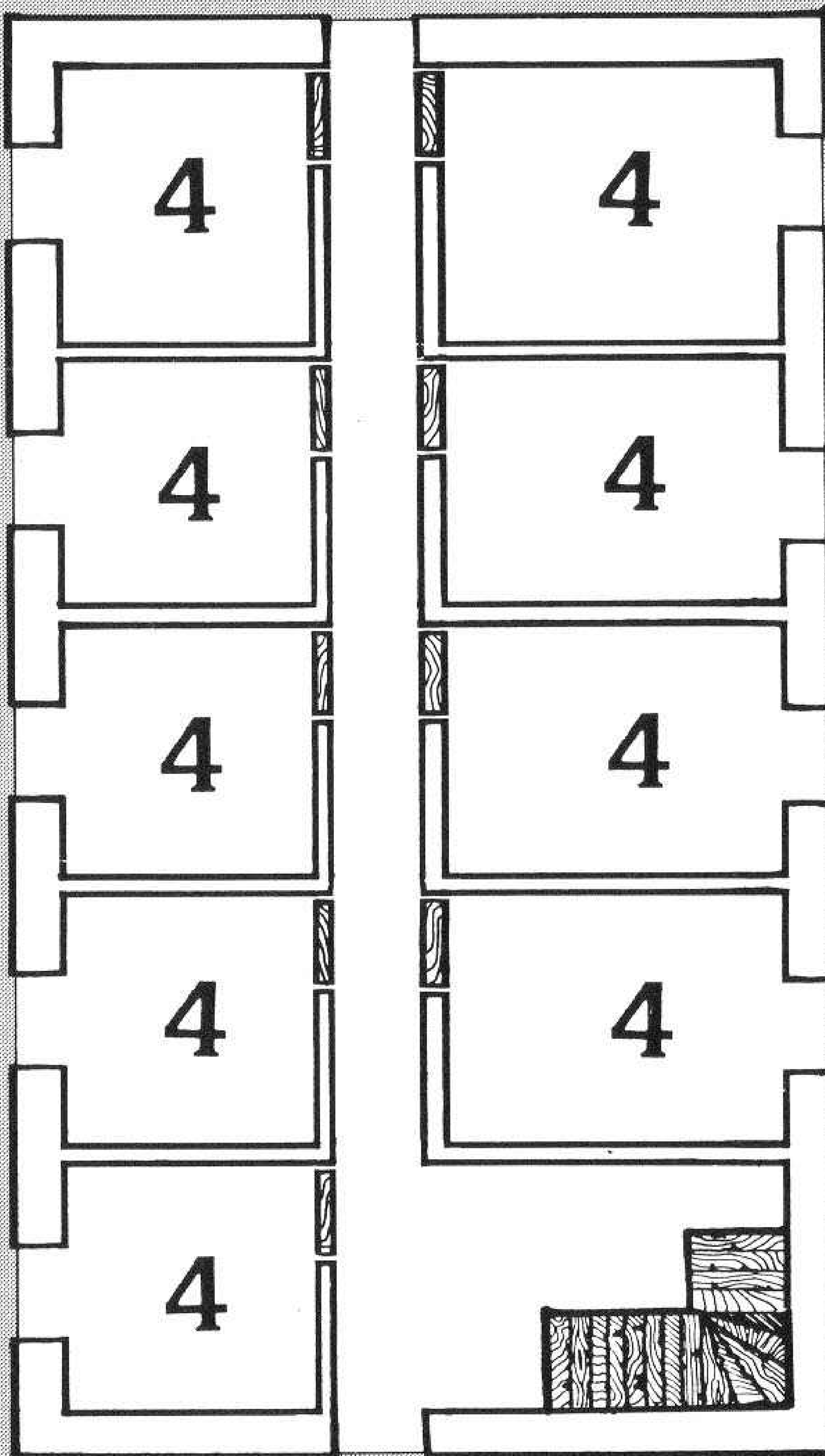
Utrustning: Kortsvärd, tjock tygrustning, börs med 3 gm, 5 sm och 7 km.

Utbud och priser

Tehusets priser kan tyckas vara oförskämt höga, men det beror på att gästerna är så få samt att vissa av ingredienserna är sällsamt dyra eller svåra att få tag på.

Te och andra drycker	
Österländskt te	10 sm
Lindblomste	10
Mintte	2
Kamomillte	2
Örtte	5
Nyponte	2
Rosente	2
Honungste	2
Grönsaksbuljong	5
(ovanstående inkluderar påfyllning)	
A la carte	
Svampstuvning	10
Smörgåstårta	15
Ankpaj	15
Stekt anka & färskpotatis	20
(inkluderar vatten eller äppelmust)	
Desserter	
Tekakor & marmelad	5
Äppelpaj	15
Jordgubbstårta	15
Logi (per natt)	
Enkelrum	15
Dubbelrum	10 per
Stallplats	2





TEHUSET

1. Allrummet

Det här är ett mysigt rum med små runda bord, en stor öppen spis och med vackra tavlor på väggarna.

SL: Här äger historieberättandet rum varje fredag.

2. Köket

Längs väggarna är tesorterna uppradade på långa hyllor, och en stor vedspis med många plattor står i ett hörn.

SL: Luckan i golvet är olåst.

3. Makarna Brylles rum

Här sover Filibert och hans hustru Melitta. Deras dubbelsäng är avsevärt större på bredden än på längden.

4. Gästrum

Fashionabelt inredda enkel- och dubbelrum.

5. Källaren

Här förvaras basvaror såsom vatten, potatis och mjöl, och dessutom några glaskonserver (svamp och grönsaker).

Filibert insisterar på att de stannar till nästa fredag, då den traditionella historieberättarkvällen skall äga rum (kanske kan de själva bidra med någon historia?). Den som berättar den bästa historien vinner ett speciellt hederspris (en påse lindblomste).

Om rollpersonerna smyger sig ner i källaren nattetid och börjar gräva (stampat jordgolv) blir de upptäckta och garanterat utskrattade. Deras värd har överseende med klavertrampet eftersom, som han själv uttrycker det: ”De är ju ganska komiska, trots allt.”

Filibert vet inte mer om Krugal Svylse än det han som barn hörde berättas av sin farfar: Krugal var en gammal pensionerad äventyrare på genomresa. Genom de fängslande skildringar av sitt äventyrarliv som han delgav sina lyssnare, gav han upphov till traditionen med historieberättarkvällar varje fredag på *Den gyllene linden.*

Den kommande fredagskvällen berättas många förunderliga historier, ty många skickliga historieberättare anländer under dagen. Sist av alla framför en trubadur från trakten, och som heter Gilbur Relevant, sin egen sång ”Balladen om Krugal Svylse”, ackompanjerad till luta.

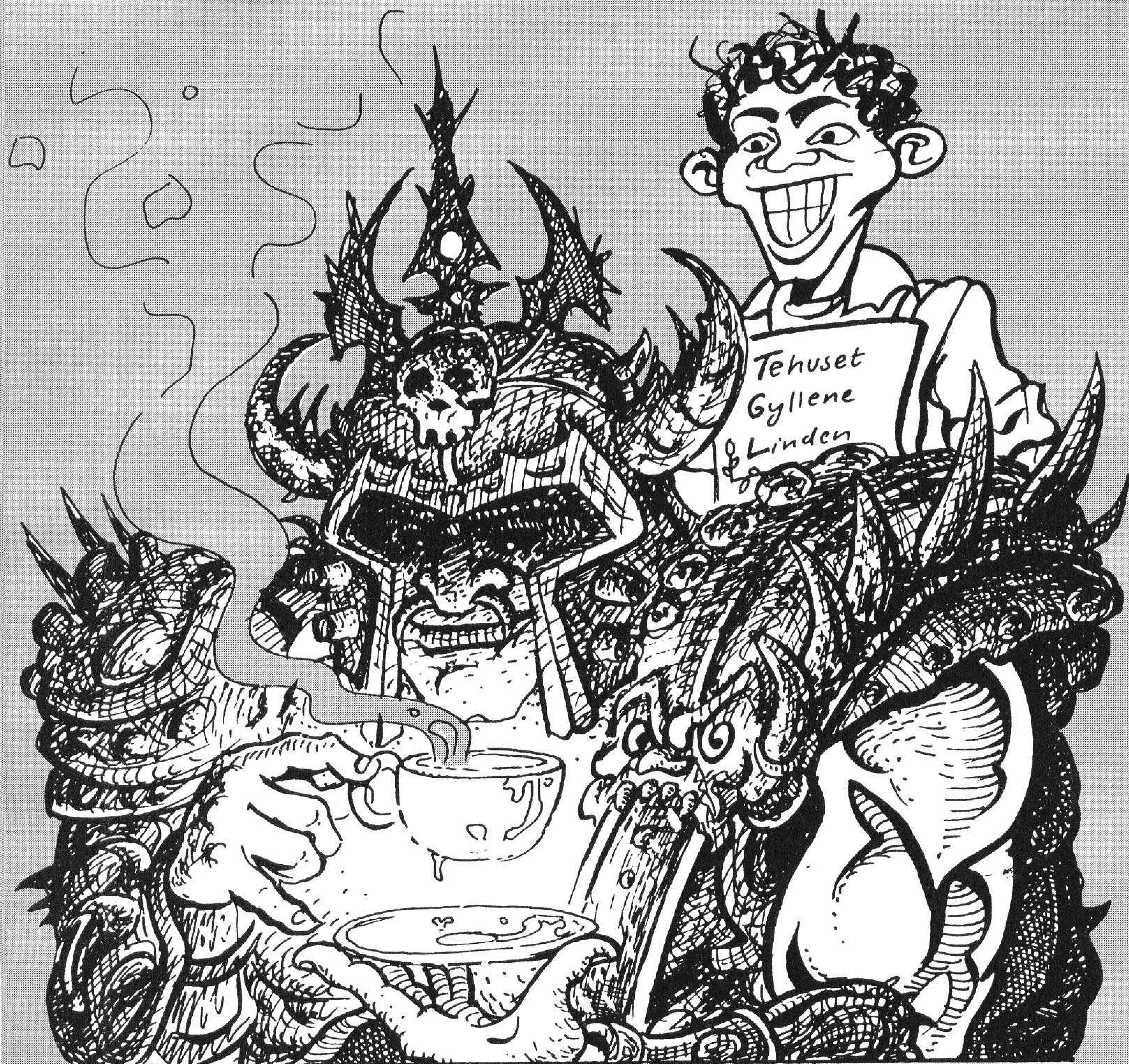
Han kom en dag, med säcken full,
av guld, jag tror minsann.
En fryntlig man, blev snart vår vän,
och gott vårt te han fann.

Han talte om sitt långa liv,
om monster som han fällt,
och aldrig har vi hört en slik
historia förmält.

Jag sporde så varthän det bar.
Han svarade helt lugnt:
”Jag gammal är, av åldern böjd,
men hjärtat det är ungt.

Jag drar dithän, där lindar är
att söka finna ro.”
Han reste sig och tog farväl
den kvällen må ni tro.

SL: Framför gärna texten i sånglig form — förutsatt att du kan sjunga, vill säga. Den går att exekvera till ”Inatt jag drömde”.



Gilbur Relevant

Yrke: Trubadur

Utseende: Långt, stripigt vitt hår till axlarna, ett fåraktigt leende och en sällsynt löjeväckande, klen röst. Han går klädd i vida, glänsande kläder i glada färger.

Karaktär: Gilbur är vida känd för sina extremt usla framträdanden, vilket har gjort honom till ett uppskattat skrattobjekt på fester och liknande. Han förstår inte varför folk skrattar så hejdlöst när han framför en smäktande ballad om olycklig kärlek och ond bråd död, men han är nöjd så länge hans framträdanden är uppskattade. Han känner inte till vem som skrev "Balladen om Krugal Svylse", bara att den har gått i arv i släkten tillsammans med trubadurtraditionen. Gilbur har aldrig varit längre från hemtrakten än ett par mil, men han drömmer ofta om äventyret som ligger och väntar på honom.

STY	13	PSY	15
FYS	11	KAR	6
STO	14	SB	—
SMI	9	KP	13
INT	7		

Färdigheter: Sjunga och spela B2, Lyssna 10, Fiska 19, Rida 15, Simma B4.

Stridsfärdigheter: Lätt tvåhandssvärd (som No-dachi) 17.

Utrustning: Luta. Dessutom kan han rota fram sin fars gamla antika helrustning och lätta tvåhandssvärd om han skulle få följa med på äventyr.

Filibert känner bara till en plats där det växer lindar, och den platsen är Kalsons kloster. Därifrån köper han alla lindblommorna till sitt te av de fromma munkarna, och så mycket kan han intyga, att maken till lindblomste står inte att finna på denna sidan havet.

Färden till Kalsons kloster tar tre dagsritter eller fem dagsmarscher. Händelser kan tas från de tidigare redovisade, eller efter SLs gottfinnande. Vid närmare eftertanke är det nog inte nödvändigt att SL kan sjunga, för att framföra balladen...

4. Kalsons kloster

Kalsons kloster är beläget i en underbart naturskön dal, där en porlande bergsbäck finner sitt lopp. Vid foten av en mäktig bergsrygg ligger det muromgärdade klosterområdet, vilket innehåller en lund med mäktiga lindar, ett kloster och ett tempel.

Munkarna i Kalsons kloster tillber fruktbarhetsgudinnan. I templet växer den heliga linden, Lindemaan, uppkallad efter gudarnas gyllene träd. Ordensmedlemmarna lever av vad naturen ger och deras boningar är enkla och fjärran från civilisationens komfort. Varje dag ber man till gudinnan och bestänker det heliga trädet med saften från färska frukter. Nya ordensmedlemmar invigs genom en ceremoni där de överöses med mull, samtidigt som de får kyssa trädets stam. Som tecken på sin trohet låter de sitt hår växa, och de äldsta munkarna har hår och skägg som nästan når ner till marken. De högst rangordnade munkarna kallas livsmästare och de lägre livslärlingar.

SL: I det här området, och även vid Krugals komplex, är bäckarna mycket fiskrika, och CL för Fiska höjs med 5.

Gerimund Kalson

Yrke: Abbot

Utseende: Hans gröna ögon utstrålar ett milt, vänligt ljus, det meterlånga, bruna håret böljar som en ocean och skägget fladdrar som en lekande vårvind. Han är klädd i en lång mörkgrön kappa.

Karaktär: Gerimund grundade Kalsons kloster och sägs vara minst tvåhundra år gammal. Han är därför mycket rädd om sitt livsverk och sätter det före enskilda människoliv (dock inte sitt eget), om det skulle komma till ett ödesval.

STY	8	PSY	23
FYS	18	KAR	17
STO	12	SB	—
SMI	13	KP	15
INT	15		

Färdigheter: Botanik 22, Drogkunskap 19, Läkekonst 15, Läsa/skriva B4, Zoologi 17, Animism 19, Finna dolda ting 20.

Besvärjelser: LIVSFÖRLÄNGNING 12, HELA 18, VÄDERKONTROLL 7, TILLKALLA FÅGLAR 22, TILLKALLA DÄGGDJUR 22, TALA MED FÅGLAR 20, TALA MED DÄGGDJUR 20, KONTROLLERA VÄXTER 18.

Utrustning: Stav som han har grundchans på att hantera, kappspänne i guld format som ett löv.

5 livsmästare

Utseende: Långa, ljusgröna kappor och mycket långt hår.

Karaktär: Lojala mot sin ledare och mycket svåra att få att tappa humöret.

STY	8	PSY	17
FYS	16	KAR	15
STO	11	SB	—
SMI	13	KP	14
INT	13		

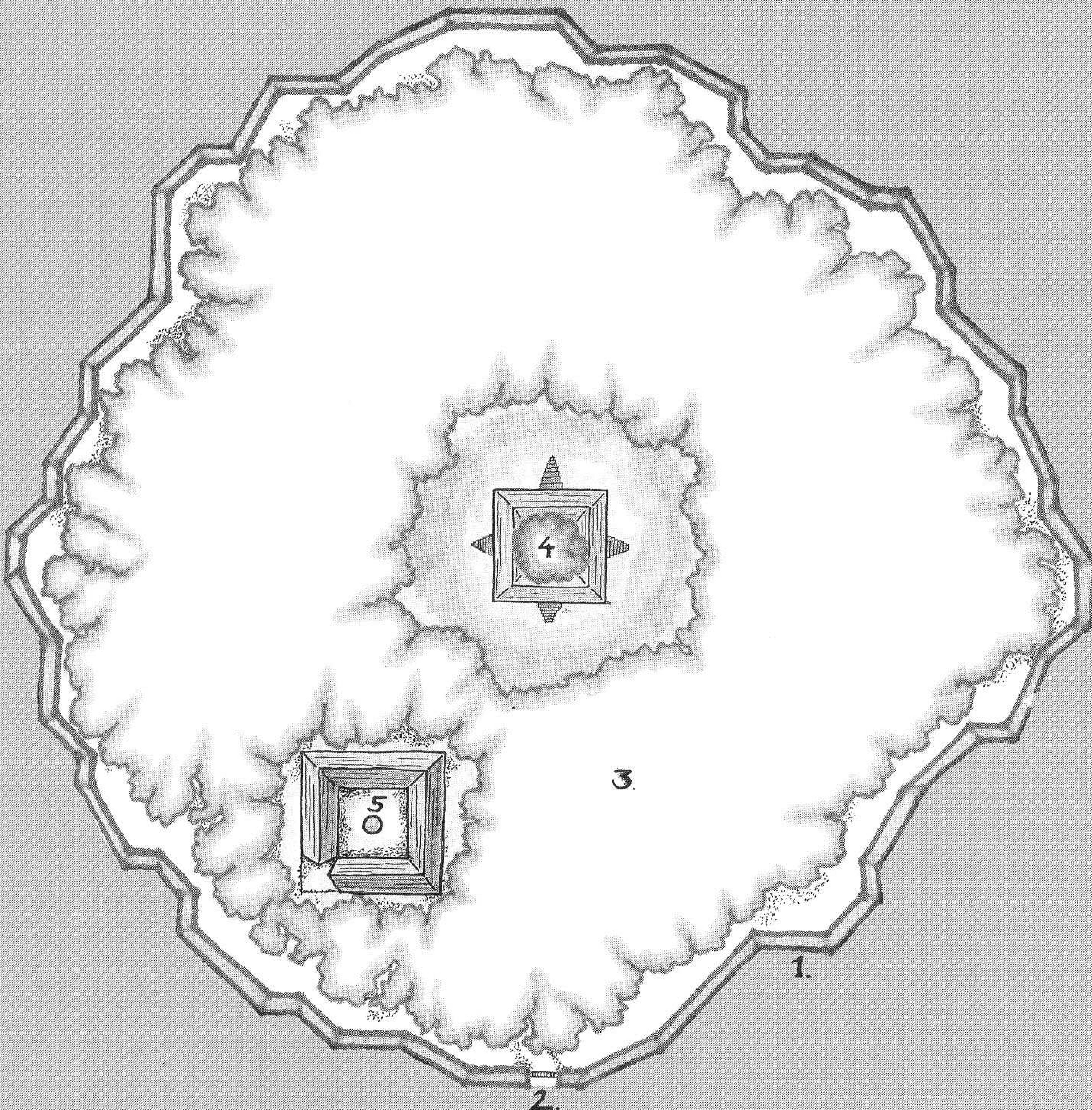
Färdigheter: Botanik 17, Drogkunskap 14, Läsa/skriva B4, Zoologi 12, Animism 10, Finna dolda ting 15.
Besvärjelser: HELA 13, TILLKALLA FÅGLAR 17, TILLKALLA DÄGGDJUR 17, TALA MED FÅGLAR 15, TALA MED DÄGGDJUR 15, KONTROLLERA VÄXTER 13.

15 livslärlingar

Utseende: Ljusgröna munkkåpor och hår till axlarna.
Karaktär: Tar varje tillfälle i akt att spela hjältar för att stiga i anseende hos livsmästarna, som bestämmer vilka som skall efterträda dem när de går hädan (endast fem livsmästare får finnas inom orden).

STY	10	PSY	13
FYS	14	KAR	13
STO	11	SB	—
SMI	13	KP	13
INT	11		

Färdigheter: Botanik 12, Drogkunskap 9, Zoologi 7, Finna dolda ting 10.



KLOSTRET

1. Murarna

Dessa är fem meter höga och två meter breda.

2. Ingången

Den enda ingången är en hög gallergrind med ett förgyllt mönster som visar ett omfångsrikt träd.

SL: Dagtid sitter en livslärling på vakt här. Främlingar släpps inte in förutom om de vill gå med i orden, och då endast med bindlar för ögonen tills de är invigda. Kvinnor släpps över huvud taget inte in. Undantag från dessa regler görs bara om ordens existens eller enskilda liv står på spel.

3. Lunden

Lundens gröna lövverk släpper igenom solens strålar som ett livfullt vårregn (såvida det inte ösregnar). Stenlagda gångar genomkorsar lunden och den lilla bäcken flyter fram genom området.

SL: Alla måste gå barfota genom tempelområdet för att inte befläcka marken, och inga vapen får bäras innanför murarna (men även här kan göras undantag enligt samma princip som vid insläppet).

4. Templet

Templet ligger på en liten kulle och nås via fyra stenlagda trappor. Det har tjocka pelare istället för väggar, och i dess mitt, som ligger under bar himmel, höjer sig en tjock och omfångsrik lind högt över taket.

SL: Här sitter en livslärling på vakt oavsett vilken tid på dygnet det är. Trädets bark glänser som guld i solskenet (om det inte ösregnar), och en näktergal har byggt sitt bo i en hålighet i stammen. Den som känner efter efter i håligheten kommer att finna ett pergament med följande nedskrift: "Där gudars yxa klöv, där solen röd går upp — den vägen skall ni vandra och finna vad ni söker. Med varma lyckönskningar, Krugal Svylse." Vänder man blicken mot öst kan man utan svårighet hitta den trånga, v-formade ravin som leder upp från dalen.

5. Klostret

Klosterbyggnaden, som omger en liten grön gård med en springbrunn, består av munkarnas sovsalar, matsal och kök, samt ett smalt, högt torn med en öppen utkik.

SL: I tornet sitter en livslärling på vakt, oavsett vilken tid på dygnet det är. Från tornet förkunnas bönetimmen och matdags, samtidigt som det tjänar som vakttorn.

SKATTEBEFRIELSE

Den andra natten efter det att rollpersonerna har anlänt till dalen, kommer en skränande hord orcher taktfast tågande mot klostret. De är femtio till antalet och anser tydligen klostret vara en munsbit som de kan sätta tänderna i. Klostret belägras, och deras ledare Ushtur kräver att man lämnar ifrån sig alla sina skatter inom två dygn, annars skall orcherna storma klostret och hugga ner vartenda träd som växer där (det tänker de göra vare sig de får någon skatt eller inte).

När Gerimund svarar att man inga skatter har, förutom de som naturen ger och som det står var och en fritt att ta för sig av, möts han av ett samfällt hånskratt, och snart är orcherna igång med byggandet av stormstegar, en murbräcka och ett belägringstorn. Från klostret sänds brevduvor ut till Pelonia och alvstaden Eglath Andoria med begäran om hjälp. Ingen av dessa städer ligger mindre än fyra dagsritter från klostret, och brevduvornas vingar kan inte bära dem snabbare än att de kommer fram nästföljande morgon.

Orchen Ushtur

Yrke: Orchledare
Utseende: En stor och muskulös uruk (krigarorch), ärrad och vanställd i ansiktet av många svärdshugg. När han ler, syns hans väldiga hörntänder i all sin prakt.
Karaktär: Hans stridstörst och ärelystnad tar ibland överhanden över hans intelligens. Han accepterar med glädje

alla utmaningar, och utmanar gladeligen själv den bäste kämpen motståndarna kan ställa upp med.

STY	19	PSY	17
FYS	15	KAR	4
STO	17	SB	1T4
SMI	13	KP	16
INT	16		

Färdigheter: Upptäcka fara 17, Finna dolda ting 14, Taktik 18.
Stridsfärdigheter: Morgonstjärna 23.
Utrustning: Fjällpansar, morgonstjärna.

Se avsnittet Nya varelser i slutet av artikeln för mer information om orcherna.

STORMNINGEN

När tidsfristen har löpt ut, stormas klostret samma kväll, vilket sker på tre fronter samtidigt: murbräckan hanteras av 5 uruk-hai och bakom dem finns 10 vargryttare beredda att störta in, vid belägringstornet finns 10 snaga och 5 uruk-hai, och slutligen finns 20 snaga beredda vid stormstegarna.

Strax efter det att orcherna har inlett sin stormning, hörs längre nerifrån dalen gälla trumpetstötar och en skara alver kommer ridande i sporrsträck upp mot klostret. I spetsen för dem rider en dödsföraktande alvyngling, vars rustning glimmar blå i månljuset (såvida det inte regnar). Alverna var ute på fältövning och hittade resterna av en av brevduvorna på marken, dödad av en rovfågel. Sedan dess har de sprängridit utan uppehåll för att hinna fram i tid.

Alven Elderion

Yrke: Riddare
Utseende: Ädelt alvansikte, en blick som gång efter annan lyfts mot himlen medan han talar.
Karaktär: En förnäm alv med mycket lite till övers för människor, men ännu mindre för orcher. Han bemöter personer av annan ras än han själv med ett drag av föraktfull arrogans, och har av denna anledning en förmåga att skaffa sig ovänner bland människorna. Denna aktion leder han endast för att utrota orcher, och förväntar sig därför ingen tacksamhet från de nödställda.

STY	10	PSY	11
FYS	12	KAR	14
STO	10	SB	—
SMI	21	KP	11
INT	22		

Färdigheter: Finna dolda ting 10, Första hjälpen 20, Gömma sig 10, Lyssna 8, Rida 17, Smyga 11, Övertala 14, Läsa/Skriva B2, Spela luta B2, Heraldik 10, Schack och brädspel 14, Människokulturer 10, Simma B1.
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 17, Kortbåge 17, Medelsköld 17.
Utrustning: Drakormsrustning (abs 5), Bredsvärd, kortbåge, koger &10 pilar. Hans häst är liten.

20 alvkrigare

STY	13	PSY	11
FYS	11	KAR	13
STO	9	SB	—
SMI	14	KP	10
INT	13		

Färdigheter: Första hjälpen 10, Rida 15.
Stridsfärdigheter: Långt spjut 15, Långbåge 15.
Utrustning: Ringbrynja, långt spjut, långbåge, koger & 20 pilar. Deras hästar är medelstora.



5. Krugals Komplex

När rollpersonerna har följt den trånga ravinen en knapp dagsmarsch (hästar måste ledas), kommer de fram till en liten sjö. Inflödet är ett litet vattenfall som plumsar ner i sjöns kristallklara vatten, och utflödet är en byggd dammkonstruktion. Bakom vattenfallets ridå finns en stor grotta, inredd i äkta stenåldersstil. Där bor en gammal cyklop. Vid sjökanten ligger en eka uppdragen och bredvid sitter ett plakat uppsatt: "Badkaret. Varning för badankan".

Rollpersonerna kan skymta en stor varelse mitt ute i sjön; varelsen är en hydra och den anfaller om rollpersonerna ror ut i sjön eller kastar i något lockbete.

Cyklopen Uri-monokkel

Yrke: Jägare
Utseende: Buttert ansiktsuttryck och mycket hår på kroppen. Det senare gör att han kan känna sig obehagligt varm trots att han bara går omkring klädd i ett höftskynke. Han tar sig ofta ett dopp i Badkaret eller en dusch i vattenfallet.
Karaktär: Som utseendet antyder är han rent ut sagt folkilsken. Det kan faktiskt hända att han inte ens bryr sig om att äta upp sina offer sedan han slagit ihjäl dem, utan slänger dem till hydran i sjön.

STY	18	PSY	9
FYS	19	KAR	1
STO	34	SB	1T10
SMI	7	KP	27
INT	5		

Färdigheter: Klättra 17, Jaga 15.
Stridsfärdigheter: Stor träklubba 7.
Utrustning: Stor träklubba.

Sjöhydran Yrvi

Utseende: Hennes långa, granna halsar ger henne ett ståtligt utseende, och hennes huvuden rör sig graciöst som en ballerina.
Karaktär: Hon har ett hårt arbete med att hålla krävan fylld, och ger sig ofta ut på jakt i sjöns omgivningar, men kan inte ge sig ut på långturer (utom möjligen i mycket regnigt väder), eftersom hon är ett våtdjur. Hon går ogärna upp ur vattnet utan mycket starka skäl, och kan ligga under ytan i väl en halvtimme.

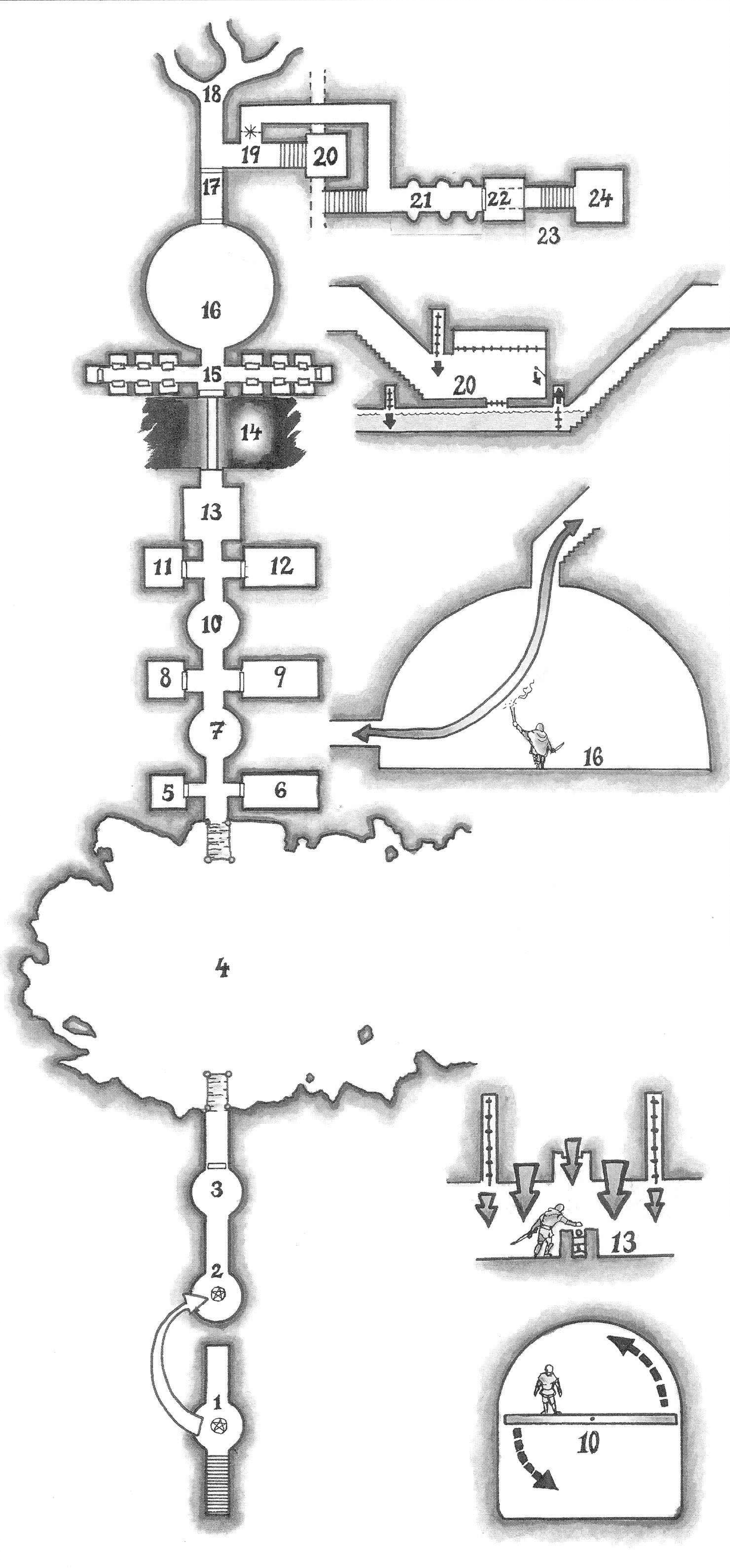
STY	20	PSY	7
FYS	18	KAR	—
STO	24	SB	1T6
SMI	11	KP	21
INT	5		

Stridsfärdigheter: Bett 11.
Utrustning: 1 poäng hud, 3 huvuden. Hon är drypande våt, så därför är det 50% risk att facklan slocknar när man försöker bränna en avhuggen hals.

Man kan se sjöns botten, och mitt i sjön finns en "badkarspropp" av sten, vid vilken en kedja är fästad, så lång att den når ända till sjökanten om man sträcker ut den. Det är sex meter djupt. Om någon befinner sig i vattnet när proppen dras ur, sugs han ner i avloppet och fastnar om han inte lyckas med ett inverterat STO-slag. Om någon sitter i ekan är det 20% risk att båten kantrar när den sugs in i virveln. Den som då sitter i ekan måste slå ett SMI-kast för att kunna hålla sig fast vid ekan. Det krävs en sammanlagd STY på 30 för att dra ur proppen.

I närheten av vattenfallet, där klipporna stupar tvärt ner i sjön, finns en port under vattenytan, och inhugget över den: "KRUGALS KOMPLEX". Porten går att öppna även när sjön är vattenfylld, men då forsar allt vattnet in i gången. Den som öppnat porten sugs med. (Livet blir surt för den stackaren...) Det tar en vecka att ösa ur vattnet med de hinkar som finns upphängda på väggen till trappan som leder neråt, och dessutom bör fadäsen kosta spelgruppen ett eller ett par bonuserfarenhetspoäng.

Det är 50% chans att rollpersonerna får syn på megasen Grtt (se rum 6 i komplexet) ute på en vinglig flygtur.



KOMPLEXET

1. Första sfäriska salen

En trappa leder ner till ett sfäriskt rum med ett pentagram i mitten. Ovanför pentagrammet hänger en skylt med ordalydelsen: "STÅ HÄR". En gång fortsätter 10 meter fram till en slät vägg, där det står skrivet: "HÄR FINNS INGEN LÖNNDÖRR".

SL: Om man ställer sig i pentagrammet teleporteras man till pentagrammet i rum 2. Vid den släta väggen finns mycket riktigt ingen lönndörr.

2. Andra sfäriska salen

Ett sfäriskt rum med ett pentagram i mitten och en gång som leder framåt.

SL: Teleporteringen fungerar bara åt ena hållet — nu finns det ingen återvändo.

3. Brunnen

Ett cirkelrunt, fem meter högt rum med en bråddjup brunn, som fyller hela golvytan, och en enda ingång vid vilken det hänger en skylt där det står: "LYCKOBRUNN. SLÄNG I ETT MYNT OCH DIN LYCKA ÄR GJORD".

SL: Brunnens djup är en optisk synvilla: det är väggarna och taket som reflekteras av den spegelblanka ytan. I själva verket är "brunnen" inte mer än ett par decimeter djup. Om någon kastar i ett mynt eller dylikt, skingras spegelbilden och pölens verkliga botten blir synlig. Där ligger fem ärgade kopparmynt med prägeln föreställande Krugal Svylse.

Det finns en olåst stenport mittemot ingången. Porten kan öppnas med en lätt knuff. Dörrspringorna går dock inte att se från ingången. Porten är självstängande.

4. Sjön

En underjordisk sjö med en brygga ut i vattnet. Vid sidan om bryggan hänger en gonggong, och under den sitter en skylt som säger: "NÄR KLOCKAN KLÄMTAR KOMMER FÄRJKARLEN"

SL: Det går inte att se bryggan på andra sidan. Om någon klämtar i gonggongen, kommer strax en svartklädd gestalt paddlande med kraftiga tag. Han står längst bak i en långsmal båt och håller i en lång åra. När han kommer fram sträcker han ut ena handen och höjer tre knotiga fingrar på den andra. Om någon ger honom vanliga mynt slänger han dem i sjön med en fnysning. Efter att ha fått tre av Krugal Svylses mynt, fraktar han över rollpersonerna och paddlar sedan bort i mörkret.

Om någon idiot försöker simma över, eller om man slänger någon stor sak i vattnet, börjar den förut så stilla vattenytan att bubbla, och jättebläckfisken som lever på sjöns botten sträcker sina tentakler efter det tilltänkta bytet.

Om rollpersonerna tar strid med färjkarlen, försöker han slå ner dem i vattnet genom att med skadan från åran övervinna offrets STO på motståndstabellen (kom ihåg att om någon ramlar i, väcks jättebläckfisken).

Mumien Koran

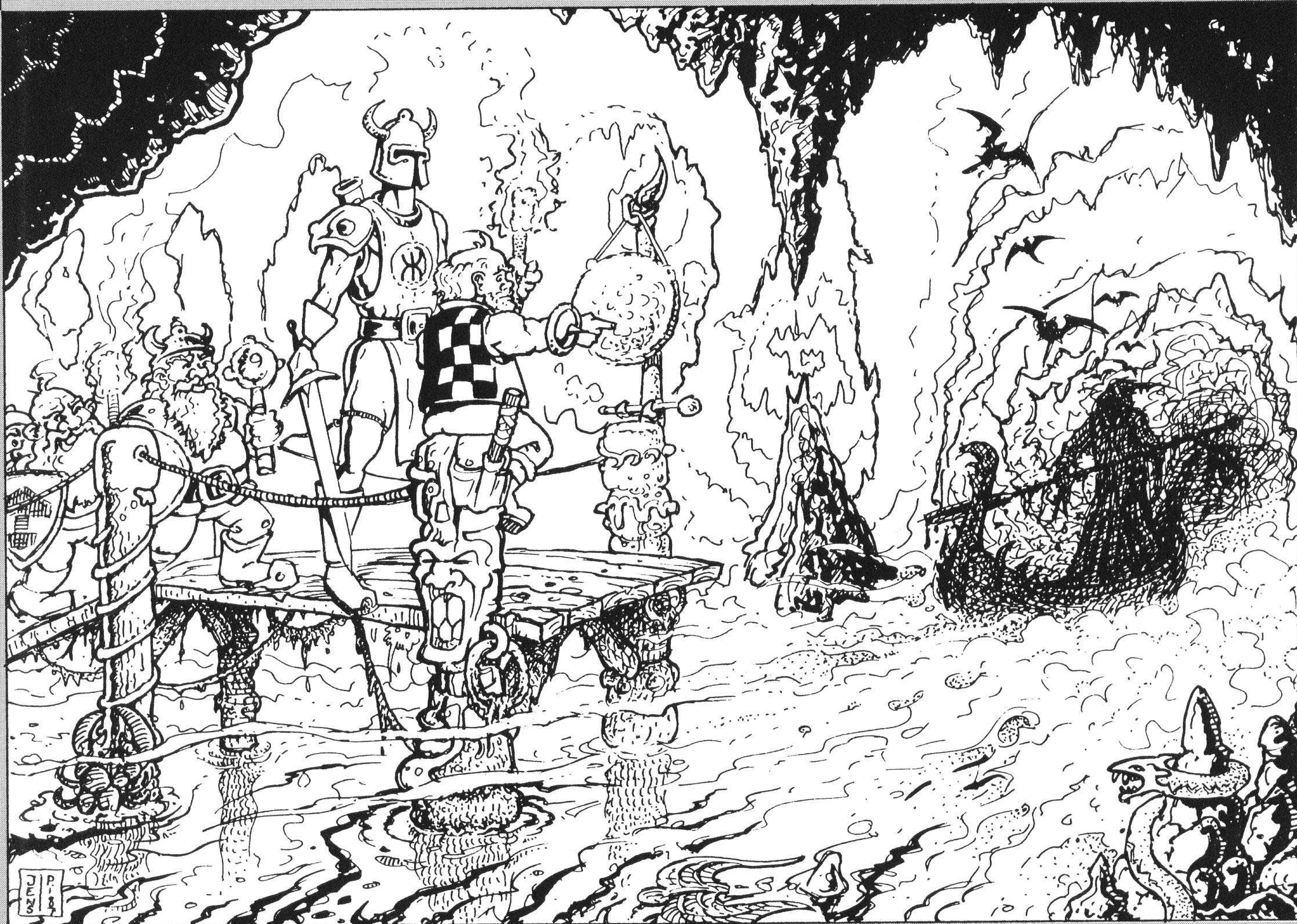
Yrke: Färjkarl
Utseende: En svart kåpa över fuktdrypande bandage — det är alltså lönlöst att försöka tända eld på honom. Ögon mörka och djupa som svarta brunnar.
Karaktär: Tja... vad kan man vänta sig av en mumie?

STY	90	PSY	5
FYS	0	KAR	—
STO	17	SB	4T6
SMI	3	KP	9
INT	12		

Stridsfärdigheter: Åra 17 (skada 2T4).
Utrustning: Kåpa med SKYDD E5 (PERMANENS, ej NEXUS), åra.

Jättebläckfisken Slimmuk

Yrke: Sjörenoverare
Utseende: Åtta jättelånga, slemmiga



tentakler fastsittande på ett stort, oformligt huvud med två meterstora ögon och en köttig, taggig mun.
Karaktär: Trött på småfiskdiet — håller tillgodo även med magra äventyrare, men ratar färjkarlen. Slimmuk har faktiskt stor respekt för denne efter att ha åkt på stryk vid varje försök att dränka den osmaklige mannen.

STY	23	PSY	11
FYS	18	KAR	—
STO	33	SB	1T10
SMI	17	KP	26
INT	5		

Färdigheter: Lyssna 10, Finna dolda ting 15.
Stridsfärdigheter: Tentakel 14.

Se även under avsnittet Nya varelser.

5. Krugal Svylses rum

En välbevarad trädörr med en liten svänglucka längst ner, leder in till ett mycket lyxigt inrett rum. I rummet finns en himmelssäng, ett ornamenterat skrivbord och en utsökt snidad trästol. På skrivbordet ligger en uppslagen bok, en gåspenna och ett uttorkat bläckhorn.

SL: Detta är Krugal Svylses rum. Den lilla luckan i dörren är konstruerad för hans maskot (som just nu är i rum 6). Den uppslagna boken är en halvskriven självbiografi som berättar om Krugals händelserika äventyrarliv.

6. Biblioteket

En gisten och låst trädörr i vars nedre del ett stort hål är upptuggat. Dörren leder in i ett rum med bokhyllor längs väggarna. Här och var på golvet ligger delar av pärmar och blad utspridda, och i ett hörn ligger en stor hög med lösa blad. Endast ett fåtal böcker finns på hyllorna.

SL: Hålet i dörren är gnagt av Krugals maskot, och han ligger just nu och sover under högen av lösblad. En uppmärksam lyssnare kan höra snarkningarna därifrån. Boktitlarna på hyllorna är: "Decenniekatalog, Trollkarlarnas Postorderkompani", "101 otäcka fällor" av Endrix Blast (en månads studium ger +2 på Hantera fällor), "Så tuktas en äventyrare" av draken Viggle, "Mina möten med legendariska djur" av Stun Bregmon, "De humanoida varelserna" av Aspubran samt "Tjugo recept på äventyrare" av trollmor Ukla.

I en av böckerna finns ett bokmärke som verkar vara något slags visitkort. "Gylf Klumpfot & Co. Specialister på gruv- och grottutgrävning." Gylf Klumpfot & Co är ett välrennomerat företag drivet av en grupp vättar, vilka ju är experter på att gräva ut gedigna och hållbara underjordiska utrymmen.

Megasen Grtt

Utseende: En liten griskulting med små knubbiga, men kraftiga vingar och stora huggtänder.
Karaktär: Alla megasers älsklingsrätt är böcker, men deras basföda är obearbetat trä. Grtts begär efter böcker ledde in honom hit och här är han ofta för att vittja skafferierna. Grtt är nyfiken av naturen och inte rädd för människor, men han biter ifrån sig om man försöker göra något med honom mot hans vilja. När rollpersonerna går vidare, kommer han nyfiket att följa efter, och blir efterhand ganska vänskaplig.

STY	9	PSY	7
FYS	7	KAR	—
STO	3	SB	—
SMI	4	KP	5
INT	5		

Färdigheter: Flyga 13, Spåra 20, Lyssna 5, Upptäcka fara 7.
Stridsfärdigheter: Bett 7 (skada 1T8).

Se vidare under Nya varelser.

7. Blixtfällan

Ett sfäriskt rum med en streckad linje längs väggarna. I taket hänger en skylt med texten: "FÄLLA. STÅ EJ INOM MARKERAT OMRÅDE".

SL: Så fort någon sätter sin fot på golvet utlöses en BLIXT E1. Det går däremot bra att gå på händer, krypa eller rulla fram.

8. Matförrådet

Innanför en tunn trädörr finns ett rum fullt med tomma tunnor, säckar och lådor.

SL: Rummet har tjänat som matförråd.

9. Trollkarlens rum

En tjock, låst ekdörr utgör ingången till ett rum med provrör, flaskor och pluntor på hyllorna längs med väggarna. Rummet är dessutom möblerat med en säng, en arbetsbänk och ett skåp. I ett hörn är ett pentagram målat på golvet. På arbetsbänken ligger tre flöjter och ett litet träskrin med en fjärde flöjt i.

SL: Rummet har tjänat som bostad och arbetsrum åt en inhyrd trollkarl. Alla kärl är tomma utom två pluntor på vilka det står "FRISKLUFT" respektive "URK PÅ BURK". Den första helar 1T6 KP på alla varelser inom 10 meter från pluntan när den öppnas (endast SIGILL), och den andra släpper ut ett ÄCKLANDE GASMOLN E1 när den öppnas (endast SIGILL). Flöjten i skrinet är förtrollad och ger användaren +2 på Spela flöjt (PERMANENS, ej NEXUS). De andra flöjterna är misslyckade versioner av den förtrollade flöjten, och ger olika lustiga effekter när man försöker spela på dem: en ger –1 på Spela flöjt, en drar dubbla antalet PSY-poäng från användaren men ger ingen effekt, och den sista ger +1 på Spela flöjt, men slutar inte spela; den drar 1 PSY-poäng per minut från användaren. Besvärjelsen kan endast avbrytas med formeln SKINGRA. Pentagrammet har använts för att kalla hit de två demonerna i rum 24.

10. Golvfällan

Ett sfäriskt rum med en skylt från taket där det står: "VARNING. FÄLLA."

SL: Om man letar mycket uppmärksamt kan man hitta en springa i golvet som verkar sträcka sig runt hela rummet. Hela golvet tippar över ett halvt varv när tyngdpunkten har flyttats bortom rummets mitt. Alla som då befinner sig på golvet rutschar av och faller ner i en fyra meter djup grop, och finner sig i gott sällskap med 1T10+10 giftspindlar. Efter 1T4+3 SR kommer även en jättespindel utkravlande från sin håla vid gropens kant.

Giftspindlar

Spindlarna har endast 1 KP var. Slå 1T10 för varje spindel som kommer åt att bita. Om värdet överstiger rustningens abs har spindeln bitit sig in till skinnet och injicerat gift med STY 2.

Jättespindeln Dymla

Utseende: En luggsliten spindel med påsar under alla åtta ögonen. Hon ser ut att ha slitit hårt för brödfödan.
Karaktär: Innerligt tacksam för äventyrare från ovan, eftersom hon då slipper springa benen av sig efter skalbaggar och annat ätbart till sina små.

Övriga data, se Monsterboken 2.

11. Verktygsrummet

En tunn trädörr med hasp på utsidan, döljer bakom sig ett rum fyllt med spadar, hackor, ett par skottkärror, block och taljor samt en flätad korg med en slingrande orm målad längs kanten.

SL: Verktygen användes vid utgrävandet av komplexet (de mer avancerade donen stod entrepenören själv för). I korgen ligger ett 10 meter långt rep prydligt ihopvirat. När någon med Spela flöjt B2 eller mer, spelar i dess närvaro utlöses besvärjelsen LYFT E6 och repet höjer sig spikrakt uppåt 1m/SR (repet har PERMANENS men inte NEXUS).

12. Vättarnas inkvartering

Bakom en mycket låg dörr döljer sig ett lika lågt rum (en normalstor person

kan inte gå raklång här inne) inrett med 20 meterlånga sängar.

SL: Här har utgrävarna (vättarna) haft sin inkvartering.

13. Rubinfällan

Det här är ett rum med en stenkub mitt i. Mitt på kuben finns en försänkning i vilken det ligger en väldig rubin på en kudde. På stenkubens ena sida står ristat: "SE UPP! FÄLLA." Taket, om någon tittar upp, har en urgröpning motsvarande kuben i storlek och form rakt ovanför.

SL: Försänkningen i kuben är en mycket känslig våg och den reagerar på minsta rubbning av rubinen. Om rubinen tas bort faller två kraftiga gallergrindar ned vid vardera ingången och taket börjar sakta sänkas mot golvet. Om rubinen ersätts med något som är tyngre, slutar taket att sänkas, och om den läggs tillbaka eller ersätts av något som är exakt lika tungt, höjer sig taket och gallergrindarna dras upp.

14. Klyftan

En bred klyfta skär färdvägen. Dess kanter är lodräta och försvinner ner i mörkret. Över klyftan löper en smal hängbro utan räcken. På en av pålarna som håller fast hängbron, finns en skylt där det står: "DENNA BRO ÄR INTE FARLIG".

SL: Om någon släpper ner en sten eller något annat föremål i klyftan kommer man inte att höra något nedslag. Orsaken därtill är inte att klyftan är bottenlös, utan att besvärjelsen TYSTNAD är lagd på dess botten, cirka fem meter ned. Man ser heller inte ner till bottnen vilket beror på besvärjelsen MÖRKER. Båda besvärjelserna har PERMANENS och NEXUS. En person som går över bron måste klara ett SMI-slag för att inte ramla ner när bron börjar vingla och gunga. Om man istället väljer att krypa över måste man klara ett PSY-slag för att inte få svindel, och därefter slå SMI-slaget om man misslyckas. Man tar emellertid ingen skada av fallet, eftersom klyftans botten ligger en meter under vatten.

15. Sidokorridorerna

Korridorer går ut till vänster och till höger, med smala trädörrar längs väggarna och två bredare dörrar vid vardera korridoränden. På samtliga de smala dörrarna står: "ETT LIKADANT RUM".

SL: Bakom´de breda dörrarna finns bara stenväggar med meddelandena: "TJI FICK NI!" och "SNOPNA?". Innanför alla de andra dörrarna döljer sig 16 identiskt lika rum. De är alla inredda med en rund pall, 48 cm i diameter och 36 cm hög. Pallarna är gjorda av björk, sandpapprade och lackade, och med en ergonomisk fördjupning mitt på sittbrädan. Träet verkar tämligen välbevarat och innehåller inga maskhål eller liknande. Det finns inga utsmyckningar på pallarna. Det ungefärliga värdet torde uppgå till 11 sm. En ansenlig mängd damm har samlat sig på pallarna.

16. Fönstersalen

En stor cirkelrund sal vars tak höjer sig ovanför lyktans sken. Genom en gallerförsedd fönsterglugg skiner en strimma solljus in och på två fönsterluckor av trä går att läsa: "STÄNG FÖNSTRET. DET DRAR". Från fönstergluggen har man utsikt över en brant kitteldal. I den bortre änden av salen finns en tung, olåst stendörr.

SL: När rollpersonerna stiger fram genom salen släcker vinddraget eventuella facklor och vaxljus. Orsaken till luftgenomströmningen torde vara uppenbar — korsdrag. Från taket leder en stor trumma upp till en trappa som vindlar sig uppåt och mynnar ut i en gammal ihålig trädstam på en bergstopp varifrån man ser den torrlagda sjön i dalen långt nedanför.

17. Korridor

En korridor med en tung stendörr i vardera änden. På stendörrarna står som följer: "VÄNLIGEN STÄNG DÖRREN EFTER DIG".

SL: Den ena dörren går bara att öppna om den andra är stängd.

18. Labyrinten

Rakt fram delar sig korridoren i tre vindlande passager. Vid förgreningen står två skelett som lägger det långa benet före in i en av gångarna så fort de får syn på rollpersonerna. Omedelbart till höger leder korridoren vidare.

SL: Skeletten har som uppgift att försöka locka in alla besökare i den enorma, tredimensionella labyrint som börjar här. Det är en tunnelmask som genom åren har ätit sig igenom de porösare bergarter som tar vid här, och därför är det 10% risk för ett ras varje timme som man befinner sig i labyrinten. Vid ett ras, kommer de som inte klarar ett SMI-slag att ta 2T6 i skada av nedfallande stenar. Om ingen bryr sig om att lämna några riktmärken efter sig, finner rollpersonerna sig ha gått vilse redan efter 1T4 förgreningar, och hittar inte ut förrän efter 2T10 (0 räknas som 0) timmar, såvida de inte lyckas med Grottorientering.

Skelettet Gort

Utseende: Hans vapen och rustning är gamla och slitna och det vita hår som finns kvar, är belagt med spindelväv. Han ger dock ett ädelt och patinerat intryck.

STY	19	PSY	3
FYS	0	KAR	—
STO	15	SB	1T4
SMI	8	KP	8
INT	2		

Färdigheter: Grottorientering 20.
Stridsfärdigheter: Tvåhandssvärd 11.
Utrustning: Förstärkt ringbrynja (rostig, abs 6), tvåhandssvärd.

Skelettet Perk

Utseende: En bredaxlad typ med stora händer och fötter.
Karaktär: Han var en plikttrogen väpnare under sin livstid och fortsätter med det även efter döden.

STY	15	PSY	3
FYS	0	KAR	—
STO	13	SB	—
SMI	16	KP	7
INT	2		

Stridsfärdigheter: Stor träklubba 11.
Utrustning: Fjällpansar (rostigt, abs 4), stor träklubba.

19. Vändkorset

Gången delar sig i ett vändkors och en trappa som går nedåt.

SL: Vändkorset kan bara passeras inifrån och ut. Rollpersonerna befinner sig just nu på utsidan, men genom vändkorset kan de se en skylt med hälsningen: "VÄLKOMMEN ÅTER".

20. Golvbrunnen

Trappan mynnar i ett rum avgränsat av ett galler en meter nedanför taket. I golvet finns en golvbrunn, och nedanför den, rinnande vatten. En spak sitter i den bortre väggen och under den ett plakat med texten: "DRA I SPAKEN".

SL: Golvbrunnen är löstagbar och leder ner till en trång vattenränna, som blir ännu trängre och helt vattenfylld nedströms, och uppströms leder den till ett galler som inte går att få upp. Om någon drar i spaken faller en gallergrind ner för ingången, och vatten börjar tränga upp genom golvbrunnen. Vattnet fortsätter att sakta stiga tills det når taket (vid det laget är alla som befinner sig i rummet dränkta om de inte har försökt göra något annat). Därefter sjunker vattnet ner i golvbrunnen igen och gallret för dörröppningen åker upp. Vad som sker är att ett vattentätt skott sänks ner i rännan nedströms samtidigt som gallret uppströms dras upp. När vattnet når en ventil i taket dras skottet upp och gallret i rännan faller ner igen. Bortom gallret leder en trappa upp till korridor 21.

21. Skelettkorridoren

En korridor löper fram mellan nischer i vilka högresta, tungt rustade skelett

står i stram givakt. Längst bort i korridoren finns en låst dubbelport i brons med en dörrkläpp formad som två horn.

SL: Skeletten är inte animerade. Dörren går inte att bryta upp, därtill är den alltför kraftig, men om man knackar öppnas dörren från insidan av ett minotaurskelett med en allt annat än glad uppsyn. Han anfaller omedelbart.

Minotauren

Utseende: En frustande best av väldiga mått, med horn stora som en buffels.
Karaktär: Inte särskilt glad.

STY	80	PSY	5
FYS	0	KAR	—
STO	21	SB	4T6
SMI	12	KP	11
INT	3		

Stridsfärdigheter: Dirk 9, Liten sköld 9, Stångning 9.
Utrustning: Dirk, liten sköld.

22. Altaret

Innanför bronsportarna, som hålls på plats av en tvärslå i form av en kraftig balk, finns ett kalt rum med ett altare av marmor i mitten.

SL: Altaret innehåller traditionsenligt en lönngång, som man blottlägger genom att helt enkelt ta bort altarets ovansida. Fem meter nedanför finns ett rum, men ingen trappa, så man får lov att fira sig ner med rep.

23. Trappa

En bred trappa leder upp från ett litet rum till en järnbeslagen ekport med inskriptionen: "GUDARNAS FÖRBANNELSE DRABBAR DEN SOM VANHELGAR H-A-N-S GRAV". På var sida om trappan finns en stensockel med statyer av stora vidunder.

SL: En Zoologikunnig kan identifiera statyerna som en kimera och en mantikora. Det är emellertid inga vanliga statyer, utan vidundren har blivit förstenade av en basilisk. Besvärjelsen HÄVA FÖRSTENING utlöses när någon börjar gå uppför trappan. Förvandlingen tar 1T4+1 SR. Ekporten är olåst.

24. Graven

Rummet är upplyst av ett fyrfat på en marmorpiedestal i dess mitt. Rakt fram till vänster finns en stående öppen kista i vilken det står en högväxt, rödhårig mumie i ringbrynja, med ett tvåhandssvärd vid bältet och en bevingad öppen hjälm på huvudet. Till höger sitter en liten halvlängdsman på en kista och röker pipa. Mellan de båda finns ett draperi med ett påmålat pentagram, och ovanför det, broderat direkt på draperiet, uppmaningen:



"VARNING! DRA EJ UNDAN DRAPERIET".

SL: Mumien (glaserad, utan bandage) är självaste Krugal Svylse, och är ej animerad. Tvåhandssvärdet är belagt med FÖRTROLLA VAPEN E20 (ej PERMANENS eller NEXUS) som utlöses så fort någon hugger med det på ett levande föremål (varaktighet 10 min). Ringbrynjan har SKYDD E20 (ej PERMANENS eller NEXUS) som utlöses så fort någon hugger, sticker eller slår på den (varakighet 10 min). Hjälmen har FLYGA E20 (ej PERMANENS eller NEXUS) som utlöses av stridsropet "Far och flyg!", vilket finns ingraverat på hjälmen (varaktigheten är 2,5 h).

Halvlängdsmannen, som sitter så fridfullt på kistan, är i själva verket en demon som är satt att vakta skatten. Bakom draperiet, som är en dimensionsport, står hans storebror och sover en mycket lätt sömn; en uppmärksam lyssnare hör mycket djupa, jämna andetag bakom draperiet, som rör sig utåt och inåt i takt med andetagen. Det räcker med att någon gläntar på draperiet för att kika in bakom det, för att den stora demonen skall vakna ur sin sömn, och skoningslöst dräpa fridstöraren.

Kistan är av gjutjärn, och kan bara forceras med smedverktyg. Den väger 20 BEP och innehåller 26 gm, 26 sm, 18 km, 3 juveler á 1000 sm, en kikare med ÖGONMÅTT (ej NEXUS) och en liten lapp adresserad till dess upphittare: "Tyvärr gick det mesta av min förmögenhet åt till att bygga det komplex ni så förtjänstfullt har tagit er igenom, men det som blev över skänker jag med varm hand till er. Hälsningar, Krugal Svylse."

Den lilla demonen

Utseende: Han har antagit formen av en vänlig halvlängdsman när rollpersonerna stiger in i rummet. Om han blir upplyst om deras ärende eller blir attackerad, förvandlas han åter till sin demoniska form, klart igenkännbar på de små hornen i pannan, de flammande röda ögonen, bockklövarna och den gaddförsedda svansen.

Karaktär: Till en början bemöter han rollpersonerna mycket vänligt och frågar försynt i vilket ärende de har kommit. Han vet det ju redan, men tycker om att leka lite. Om någon frågar vad som finns bakom draperiet säger han bara att det är hans storebror som sover och inte bör väckas. Han är uppriktig och erkänner villigt att han är satt till att vakta skatten. När han har återtagit sin demoniska form kastar han all vänlighet åt sidan.

STY	5	PSY	16
FYS	8	KAR	—
STO	5	SB	—
SMI	15	KP	7
INT	20		

Stridsfärdigheter: Knipklor 9, Giftbett (STY 5) 9.
Utrustning: Pipa & tobak, flinta & stål.
Naturligt skydd: Hud abs 7.
Demonförmågor: Telepati, Kroppsförändring, Snabbhet.

Den stora demonen (ve & fasa!)

Utseende: Ett typiskt demoniskt utseende — stora krumhorn, brinnande röda ögon, bockklövar och en gaddförsedd svans.
Karaktär: När demonen väl har vaknat har han mycket svårt att somna om, vilket är skäl nog för honom att dräpa den nyfikne inkräktaren.

STY	58	PSY	44
FYS	19	KAR	—
STO	58	SB	4T6
SMI	15	KP	39
INT	9		

Stridsfärdigheter: Knipklor 18.
Naturligt skydd: Hud abs 7.
Demonförmågor: Telepati, Styrkeuttömning, Magisk osårbarhet.

HEMÅT DET BÄR

På återvägen träffar rollpersonerna förmodligen på orcherna om de inte har gjort det förut. De kan naturligtvis göra en omväg förbi Kalsons kloster och undvika att konfronteras med orcherna, men då förlorar alla hjältar i gruppen 2 hjältepoäng. Från Kalsons kloster är det fyra dagsritter eller 6 dagsmarscher tillbaka till Pelonia, och precis som tidigare kan SL hämta händelser från listan i kapitel 2.

Hur gjorde rollpersonerna med sina hästar (om de hade några)? Finns de kvar där de lämnade dem? Hur lång tid tog det att forcera komplexet? Är hästarna vid liv? Läs gärna artikeln om hästar i Sinkadus nr 9 för skojiga uppslag...

6. Åter i Pelonia

När rollpersonerna tar in på värdshuset i Pelonia vet de inte att värden är i maskopi med Mjönar Svylse. Under natten blir de emellertid snart varse att så är fallet. Om ingen håller vakt kan Mjönar och hans stråtrövarband lätt smyga in och ta skattkistan, men om de ordnar vakthållning, hör den som sitter vakt timmarna efter midnatt, hur en nyckel vrids om i dörrlåset. Om de har lämnat dörren oläst blir de verkligen "tagna på sängen"! Den vaktande hinner väcka sina kamrater innan dörren försiktigt öppnas på glänt och Mjönar kikar in i rummet. När han får syn på rollpersonerna (1 SR efter det att kamraterna har väckts) slänger han genast upp dörren på vid gavel och riktar sitt tunga armborst mot dem. "Stå still, annars skjuter jag!" väser han. Om rollpersonerna inte gör som han säger, avlossar han armborstet mot den störste i sällskapet och kommenderar in sina hejdukar, som till antalet är fler än rollpersonerna. I annat fall lägger han bara beslag på skattkistan och försvinner. Adjöss med den skatten.

Stråtrövare

STY	11	PSY	11
FYS	13	KAR	8
STO	11	SB	—
SMI	13	KP	12
INT	11		

Färdigheter: Rida 10, Smyga 10, Kamouflage 15.
Stridsfärdigheter: Bredyxa 15, Långbåge 15.
Utrustning: Läderrustning, bredyxa, långbåge, koger & 20 pilar. Medelstora hästar utanför värdshuset.

Nya varelser

JÄTTEBLÄCKFISK

Jättebläckfisken trivs både i sötvatten och i saltvatten. Den har en effektiv matsmältningsapparat, vilket gör att den kan stoppa i sig även stora byten utan att tugga dem. Människokött är en delikatess som ingen jättebläckfisk säger nej till.

Varje tentakel har (0,2 x totala KP) i KP, och bläckfisken kan maximalt manövrera sin INT antal av de åtta tentaklerna samtidigt. När dess offer har blivit medvetslöst för den det till munnen och börjar inmundiga sig kroppen, något som medför att antalet armar den kan hålla reda på halveras (avrundas uppåt).

Hemvist: Fjordar, vikar och djupa insjöar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

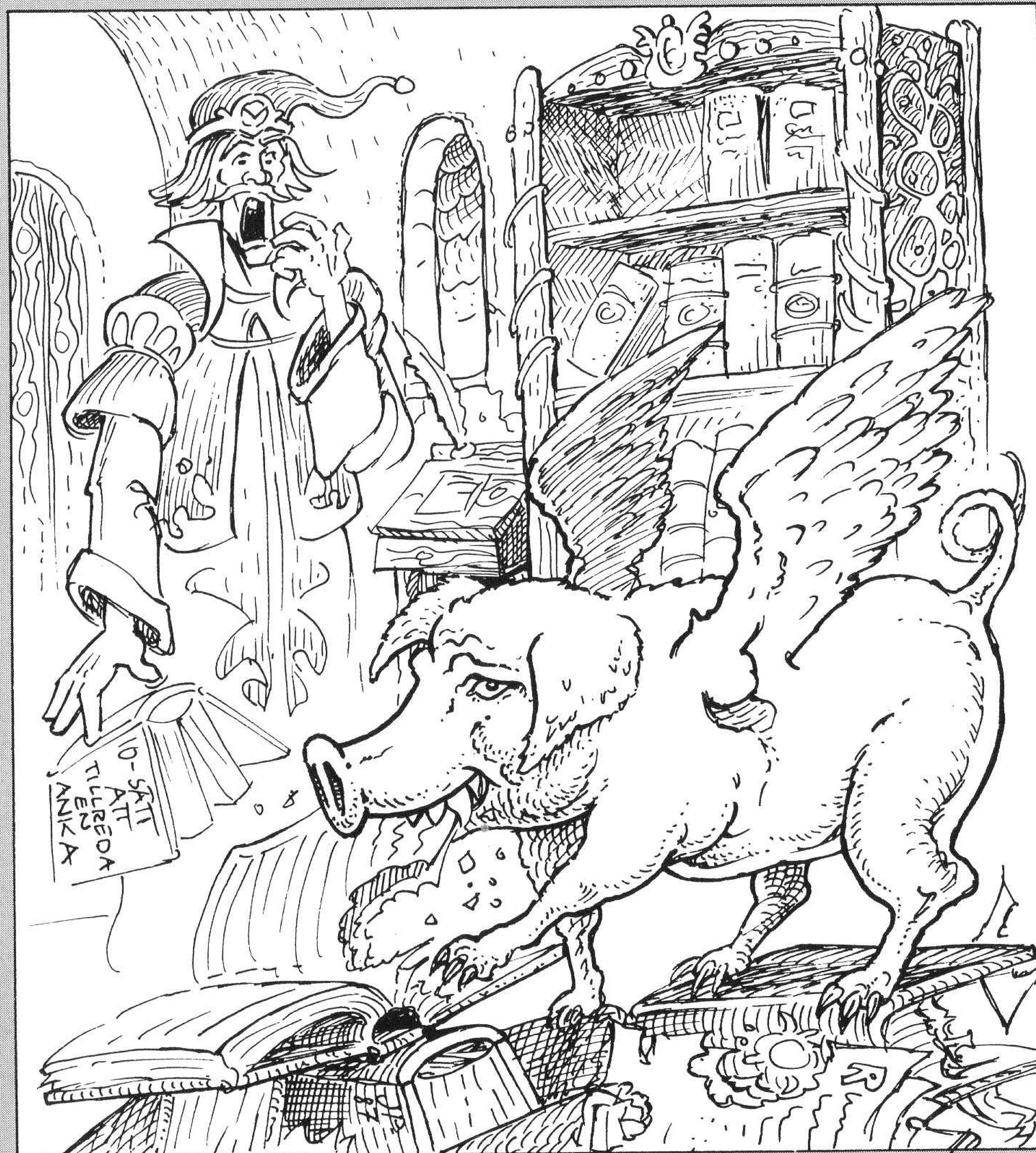
Grundegenskaper		Typvärde
STY	1T20+10	21
STO	STY+10	31
FYS	2T6+12	19
SMI	3T6+6	17
INT	2T4	5
PSY	3T6	11
SB		1T10
KP		25

Naturligt skydd: 1 poäng slem och skorv.
Förflyttning: S10.
Färdigheter & Förmågor: Lyssna 10, Finna dolda ting 15.

Naturliga vapen	GC	Skada
INT antal tentakler*	16	Spec

** Efter att ha lyckats med FV-slaget måste bläckfisken övervinna offrets STY+SMI med sin STY för att behålla greppet och kunna göra sin SB i skada (rustningar skyddar ej). Därefter slås, varje rond, för att se om bläckfisken behåller greppet om offret. Detta dras dessutom ner under vattnet när bläckfisken har gripit tag i det, och riskerar att drunkna (se regler på sidan E40).*





MEGAS

Megasen är ett legenddjur som bara har påträffats i en handfull exemplar världen över. Dess basföda är obearbetat trä. En megas lär kunna bli mycket gammal, men ingen har tyvärr kunnat utröna exakt hur gammal på grund av dess ovanlighet. I södern fångades en gång en megas och skänktes som gåva åt kungen. Den rymde dock en kort tid senare, efter att ha åstadkommit en förödande förstörelse i det kungliga biblioteket; megaser är nämligen särskilt förtjusta i de tunna, knapriga bladen i gamla böcker.

Hemvist: Svår att kartlägga, men huvudsakligen i skogrika områden.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Antal: 1

Grundegenskaper		Typvärde
STY	1T6+6	10
STO	1T3+1	3
FYS	2T6	7
SMI	1T4+11	4
INT	5	5
PSY	3T6	11
KP		5

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	7	1T8

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L4/F10

Färdigheter & Förmågor: Flyga 14*, Spåra 20, Lyssna 5, Upptäcka fara 11.

**Vingarnas konstruktion medför att den har dålig kontroll över sin flygförmåga; ett misslyckat Flyga-slag innebär en smärre kraschlandning.*

ORCHER

(I Drakar och Demoner och i Monsterboken används benämningen "orcher" på vad som närmast är att likna vid uruk-hai, de mest storvuxna och kraftigaste orcherna. Jag har valt att göra en indelning av orcherna som ligger mer i JRR Tolkiens linje. Nedan följer en beskrivning av de tre undergrupperna. — Mikael Carlstedt)

Uruk-hai

Dessa kallas även för krigarorcher och är fruktade slagskämpar. Ofta för en uruk befälet över en grupp snaga. Uruk-hai ser ner på de andra orcherna och betraktar dem som "slaktboskap". Uruker är oftast effektivast i närstrid, där deras tyngd och slagkraft kommer till sin rätt.

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+6	17
STO	2T6+6	13
FYS	3T6	11
SMI	2T6+3	10
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7
SB		0
KP		12

Snaga

Den talrikaste av orchraserna som kompenserar i antal vad den inte har i storlek och vapenskicklighet. Snaga har alltid varit förtryckta av uruk-hai, och en snagas liv står inte högt i kurs. Snaga används i fältslag för att dra på sig pilarna från fiendens bågskyttar, eftersom en snaga tar lika lång tid att fälla som en uruk-hai. I närstrid är de effektivast när de i stort antal bryter fram i anfallsvåg efter anfallsvåg mot fiendens linjer.

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+3	10
STO	2T4+6	8
FYS	3T6	11
SMI	2T6+3	10
INT	2T6+2	9
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7
SB		0
KP		10

Vargryttare

Detta är vad som i DoD och MB kallas för svartalfer. För enkelhetens skull har de hamnat bland undergrupperna till orcherna på grund av sitt intima samarbete med dessa, men det enda man vet med säkerhet om vargryttarnas arttillhörighet, är att de är besläktade med orcher, men de låter sig inte ledas lika villigt av uruk-hai som snaga-orcherna. I strid sätts de ofta in mot fiendens rytteri för att kunna ränna sina spjut i hästarna underifrån.

Grundegenskaper och typvärde lika som svartalfer.



ESSEX FANTASY

25 mm tennfigurer av högsta kvalitet

Distribueras i Sverige av:

GMS-Import, Iliongränd S:374, 223 71 LUND

Fråga efter **ESSEX FANTASY** i din spelaffär om de inte för vara produkter skicka efter vår katalog, som innehåller mycket annat.



1987 års katalog ute nu med massor av nyheter. Sändes mot 4 kr i frimärken. (Eller rabattfrimärken.)

ORC nr Q38
Med hjälm, ringbrynja, pälskappa och tvåhandsyxa.



ÄVENTYRSSPEL
FRIHAMNEN
115 56 STOCKHOLM



PRENUMERERA!

på

ÄVENTYRSSPELS Nya SINKADUS

För **145:-** *får du sex nummer av* SINKADUS *Det betyder att du får den direkt hem i din brevlåda, att du slipper riskera att den tar slut och att du får den omedelbart som den kommer ut.*

Sätt in **145:-** *på pg 16426-9 Äventyrsspel. Glöm inte att skriva ditt namn och adress på inbetalningskortet och att det gäller prenumeration på* SINKADUS



Ohlmarxism

Vi är två killar från Göteborg, som i Åke Ohlmarks värdelösa och smädande bok om JRR Tolkien, *Tolkien och den svarta magin*, har hittat följande på sidan 52:

"Pojkleken 'Dungeons & Dragons' utföres av tonårslymlar i förklädnad till bödelsdrängar och drakar, vidunder, tortyrknektar och benrangel. Den är i allra högsta grad osmaklig och perverterad, en sorts variant av den gängse amerikanska skrämseltekniken, ren terrorism av lika samhällsfarligt som brottsligt slag."

Det är synd att herr Ohlmarks är avliden, annars skulle vi skällt ut honom. Tror ni att man kan göra en baneman av honom så att hans själ fick plågas lite?

Vad tycker ni om denne mans UNDERLIGA åsikter?

Kristoffer Ljung & Patrik Centerwall

Jovisst är åsikterna en smula underliga för en som vet vad rollspel är för något, men jag ska försöka ge lite av bakgrundshistorien till varför den boken skrevs och därmed även en förklaring till varför Ohlmarks var så upprörd över allt som hade med Tolkien och liknande att göra.

Ohlmarks gjorde för många år sedan en driven och egentligen alldeles utmärkt översättning av Sagan om Ringen — om man bortser från att texten innehåller uppskattningsvis 5000 mer eller mindre allvarliga översättningsgrodor! Jämför t ex avsnittet Om Númenor *i* Return of the King/Ringens *värld. När jag själv tänkte kolla upp uppgiften om alla felen, trodde jag först inte riktigt på det...*

Ingen i familjen Tolkien var särskilt road av Ohlmarks, varken genom hans korrespondens, hans besök eller hans försök att tolka om Tolkiens text samtidigt som han översatte den. JRR Tolkien kunde själv läsa svenska och hans kommentarer om Ohlmarks prestationer och person var synnerligen bitska (se Letters of JRR Tolkien*).*

Det här sammantaget ledde till att Christopher Tolkien krävde att någon annan skulle översätta Silmarillion, om den överhuvud taget skulle få publiceras på svenska. Det förklarar varför Ohlmarks blev förbannad på familjen Tolkien.

Varför hatade han rollspel, då? Det hänger ihop med att han även hatade Tolkiensällskapen i landet, och rollspel såg han som något som hängde ihop med dem. En av de som först påpekade Ohlmarks bristfälliga översättning var en medlem i Stockholms Tolkiensällskap (och numera en av Äventyrspels översättare), medlemmarna där är följaktligen beskäftiga besserwissrar; medlemmar i Malmö Tolkiensällskap dök upp klädda i fantasydräkter vid finalen på Kvitt eller dubbelt *när lille 'Bilbo' vann sina slantar i ämnet Tolkiens sagovärld, bjöd in vinnaren till en bankett och rent allmänt stal uppmärksamhet från den 'store experten' (Ohlmarks) som var närvarande, följaktligen klassades den gruppen som barnoffrande satanister (och jag skämtar inte!); en medlem i ett annat sällskap charmades av fru Ohlmarks, vilket ledde till ett uppträde som beskrivs i kapitlet "Branden" i Ohlmarks bok. Det var dock en helt privat historia och hade ingenting med någon annan att göra, men det var den utlösande faktorn som fick honom att sätta sig ner och häva ur sig sin bok på två veckor (och det syns på dess undersökande och journalistiska kvalitet). När det inte går att få tag på fakta, hittar man på något som låter bra.*

Som fd lärare har jag kommit i kontakt med flera andra av hans praktverk — fråga t ex era lärare i svenska och i religion om Ohlmarks översättningar av de isländska sagorna eller hans Koran-översättning (Ohlmarks kunskaper i arabiska lär ha varit obefintliga; översättningen gjordes från en engelsk version...).

— Olle Sahlin

Livsviktigt

I Drakar och Demoners Grundregler sidan 62 längst ner på vänstra spalten står det "7. Eventuella matpauser bör planeras i god tid innan man börjar spela så att inte en massa tid förspills på att diskutera om man ska äta pizza eller kinesmat." Nu undrar vi om denna matregel måste följas blint. Får man verkligen inte äta något annat? Vi har pratat med skolsyster och hon hävdar att med dessa matvanor sätts hälsan på spel. Har inte ni på redaktionen fått problem med t ex förstoppning eller näringsbrist?

En konfunderad nybörjarspelgrupp

Anledningen till att det inte kommer så många produkter från Lars-Åke Thor nu för tiden, beror på att han vårdas för magåkommor på en specialistklinik i Baltimore.

— Red

Som man spelar...

Jag förstår inte varför en del rollspelare bara klagar på era grejor, de är ju sanslöst bra!

Till exempel den där löjliga typen som fick sitt brev publicerat på Hemmafronten i nr 9 under rubriken "Hatbrev". Sedan hade även några "Besvikna rollspelare" i samma nummer klankat på Mutant 2 och sagt att det var "värre än ospelbart". Pjåsk! Mutant 2 är bra! De klagade även på Äventyrspaket 1 och Rösten från forntiden. Som svar på detta säger jag bara:

1. Ett äventyr blir bara det man gör det till!
2. Jag måste dock medge att det finns bättre och sämre äventyr. Hör äventyret till den sämre kategorin, träder automatiskt den första punkten i kraft.

Bra jobbat, Äventyrsspel!

Jens Boström

Lömska borgbyggare

När jag läste igenom stycket om borgar i Gigant märkte jag att ritningarna hade vissa brister. Först och främst fanns ingången till barfreden alldeles rakt framför portarna. Detta gör att om en fiende kommer innanför murarna, hittar han genast ingången och får på så sätt lättare att inta befästningen. Man hade nästan alltid rampen på baksidan av barfreden så att fienderna skulle vara lättare mål för bågskyttarna, medan de letade efter ingången.

Ramperna var också vridna medurs då de flesta är högerhänta och på så sätt får svärdshanden in mot muren. Detta gjorde det svårare för anfallarna och lättare för försvararna.

Håkan Magnusson

Missuppfattning

Jag skulle vilja rätta de som skrev under signaturen "Besvikna rollspelare" i nr 9. I punkt tre i deras klagomål menar de säkert inte att "... man inte kan göra något alls." De små krabaterna menade förstås att "man kan inte hugga ner fler än hundra och plundra liken."

Hör ni nu små pojkar, ta ni och plocka fram lådan med krigargubbar och vänta tills ni blir i alla fall minst 14 år gamla, innan ni börjar spela rollspel.

Kenneth i Åtvidaberg

Bortbytt

Jag har några funderingar som kanske intresserar er. Till att börja med MM:s förslag om en intrigbok. Utlys en tävling för att få in bidrag, precis som med Monsterboken II. Ta gärna upp det här på enkäten.

Sarkath Hans gravvalv var ett värdelöst äventyr, men jag har hört att ni har bytt ut det. Stämmer det?

Det leder mig in på att jag en gång i en katalog från en leksaksaffär såg Mutant 2 och Sagan om Ringen med andra omslagsbilder, t ex var tvåan i Mutant 2 en romersk sådan. Vad är det för lådor?

Hur gör jag om en rollperson vill bli shaman från början? Ska jag låta honom få samma bakgrundsfärdigheter som nomad + Shamanism, Drogkunskap och Sjunga & spela trumma? Varför ska shamanen övervinna lärlingens PSY? Det innebär ju att man har lättare att bli shaman om har låg PSY. Mitt förslag är att shamanen skall övervinna (30–lärlingens PSY) med sin egen PSY på motståndstabellen.

Daniel Bernhoff

Anders har börjat meditera över möjligheten att göra en intrigbok på just det sättet, men än det för tidigt att uttala sig om något eventuellt projekt.

Sarkath Han är historia numera. Drakar och Demoner grundregler har hittills getts ut i fyra olika upplagor, med sammanlagt sex olika tryckningar. Det är andra- och tredjeupplagorna som har förärats med två tryckningar vardera. Första upplagan var den blå boxen med vitt regelhäfte, andra upplagan var den första i svart box och den hade Sarkath Hans gravvalv som äventyr. Vissa smårättningar gjordes mellan första och andra tryckningen, men när det var dags för den tredje, gick Anders igenom hela regelhäftet och gjorde så pass många ändringar att det var rimligt att prata om en helt ny upplaga. När det sedan var dags att trycka om tredje upplagan, byttes även Sarkath Han ut mot Spindelkonungens pyramid. Den nya, fjärde upplagan är ordentligt genomgången på nytt och har Äventyrspaket 1 som introduktionsäventyr. Uppgifter om vilken upplaga det rör sig om kan man se på bl a förordet på sidan 2. Fjärde upplagan har den nya sortens hårda boxar och annan layout på lådan och i regelhäftet, men innehåller i stort sett samma **regler** *som de tidigare utgåvorna i den svarta lådan.*

"Katalogomslagen" har sin grund i att de leksakskataloger som dimper ner i brevlådorna lagom före jul, produceras på våren/sommaren. Vid den tidpunkten visste vi att vi skulle ge ut Mutant 2 och Sagan om Ringen, men inte vilka omslag spelen skulle få, och följaktligen blev det ett par hastjobb åt reklamfirman som gjorde katalogen. (Sådana, fejkade, omslag kallas "dummies".) Man kan, om man tittar efter noggrannt, se att SRR-omslaget är uppbyggt på en Combat Cars-box...

Om du låter en rollperson starta som shaman så är ditt förslag för startfärdigheter bra. Den metod som används när man ska kvalificera sig som shaman har kritiserats av fler än du, och Anders (nemo pefectus est) *Blixt håller på att fundera över om och i så fall hur den ska modifieras. Ämnet kommer att behandlas i Regelfunderingar i något av de närmaste numren av Sinkadus. Håll ögonen öppna.*

— Red

Tråkiga namn

Jag skulle vilja klaga på alla dessa rollspelsföreningar som har sådana fruktansvärt dåliga namn.

Ta till exempel RKDD, The Bonewhite Zombie, De röda smurferna, Tomtebobrölet, The Drak Club, D.E.M.G.C.M2, Suicide & Sorcery, Sir V.Ä.S., Sårade enhörningen, RS-S.U.P. (W), Angels of Death, The Ultimate Dragon... listan kan göras oändlig.

Lite mera stil kan man faktiskt begära, och de som använder engelska namn skall också veta vad namnet betyder vilket många föreningar inte tycks göra! Fram för lite mer seriösa namn som till exempel The Black Brotherhood, Dicemaster, The Illusion, The Paladins, Det grå brödraskapet, etc.

Tyvärr så är ca 80% av alla rollspelsföreningars namn rätt så värdelösa. Bättring kära rollspelsvänner!

Robert Wahlstedt, flen

Käre Robert! Vet du vad som döljer sig bakom förkortningen D.E.M.G.C.M2? Om inte, kan du heller inte avgöra om det är ett bra namn eller inte, bara att det antagligen är ganska långt. Vi kan inte riktigt hålla med dig om att 80% av namnen skulle vara värdelösa, tvärtom, de flesta är faktiskt rätt hyfsade. Våra egna favoriter är Meningslös fritid, Dwarfs on fire, Wrecked Bugz, The Bonewhite Zombie, Sir V.Ä.S. och TRÄSK.

Vad rollspelsföreningarna vill kalla sig är ju helt upp till dem själva, men det har hänt att grupper med direkt anstötliga namn har fått klubbnamnet censurerat.

— Red

Sebastian Marol

av Anders Blixt



Sebastian föddes år 578 i Zorakin som tredje sonen till en adelsman. Han växte upp vid ett av familjens gods där han som alla unga, zorakinska adelsmän tränades i krigets konst. Eftersom han inte skulle ärva något hade hans far planerat en karriär för Sebastian inom en riddarorden. Men vid 19 års ålder avslöjades Sebastian som drogsmugglare. Han försköts av familjen och tvingades i landsflykt.

Krig var det enda yrke som Sebastian kände till, så han begav sig norrut till Trakorien, tog värvning som soldat och deltog i striderna på Marjura (se Svavelvinter). Där blev han känd som en effektiv och hårdför kämpe. Han ådrog sig också shaguliterssektens hat, efter att ha dräpt en ledande medlem av sekten i samband med ett av deras försök att blanda sig i fredsförhandlingarna mellan trakorierna och marjurerna.

År 601 återvände Sebastian söderut och blev äventyrare. Tillsammans med en grupp krigskamrater begav han sig till ökenområdena söder om Kopparhavet för att söka efter skatter. Gruppen var måttligt framgångsrik och flera medlemmar stupade under expeditionen. Sebastian förlorade själv sitt högra öga i strid med en mantikora. Den fick en fullträff i hans ansikte med en projektil, och eftersom han då bar en romersk hjälm fanns det inget som skyddade ögat.

Därefter blev Sebastian Marol legosoldat på heltid. Han upprättade ett kompani tungt kavalleri som hyrde ut sina tjänster till den som betalade. Enheten kallas Röda ugglan efter Sebastians vapenbild: silver, en röd uggla hållande en svart mus i klorna. Sebastians förband har arbetat i Zorakin, Erebos, Kardien och många andra länder. Överallt har Sebastian Marol gjort bra ifrån sig och skaffat sig ett gott rykte. Därför har han sällan problem att finna nya kontrakt när de gamla löper ut.

Sebastian Marol är en kall och hård man, alltid målmedveten och förnuftig. Han tvekar sällan och är aldrig handlingsförlamad. När han tänker är han inriktad på att lösa de problem som han står inför, och han tar då relativt lite mänsklig hänsyn. Kort sagt, han är en utmärkt officer. Han visar sällan några känslor och talar praktiskt taget aldrig som sig själv och sitt liv. De pengar Sebastian förtjänar på sina uppdrag använder han för att köpa böcker och för att träna sig att bli än bättre i sina färdigheter. Han tror fullt och fast på den dugliges och starkes rätt att dominera över de svaga och obildade. Sebastians grå ögon är isiga och hans kortklippta, bruna hår har många grå inslag.

Du kan låta spelarna möta Sebastian Marol på många sätt. Om du använder Gigants läntagarregler kan han bli anställd av dem. Han kan också möta spelarna som motståndare, t ex när spelarnas rollpersoner överfaller en rik karavan. Alternativt kan de råka sammanstråla på samma skattjakt.

Grundegenskaper

STY 15	SMI 16	KAR 17
STO 13	INT 13	SB —
FYS 16	PSY 14	KP 15

Ras: Människa

Livsmål: Rikedom, Den starkes rätt

Beväpning: Slagsvärd, dolk, liten sköld, lans

Rustning: Bascinet med visir (abs 8, se Gigant), Förstärkt ringbrynjeharnesk (abs 7, se Gigant), nitläderarmskenor, metallbenskenor

Färdigheter

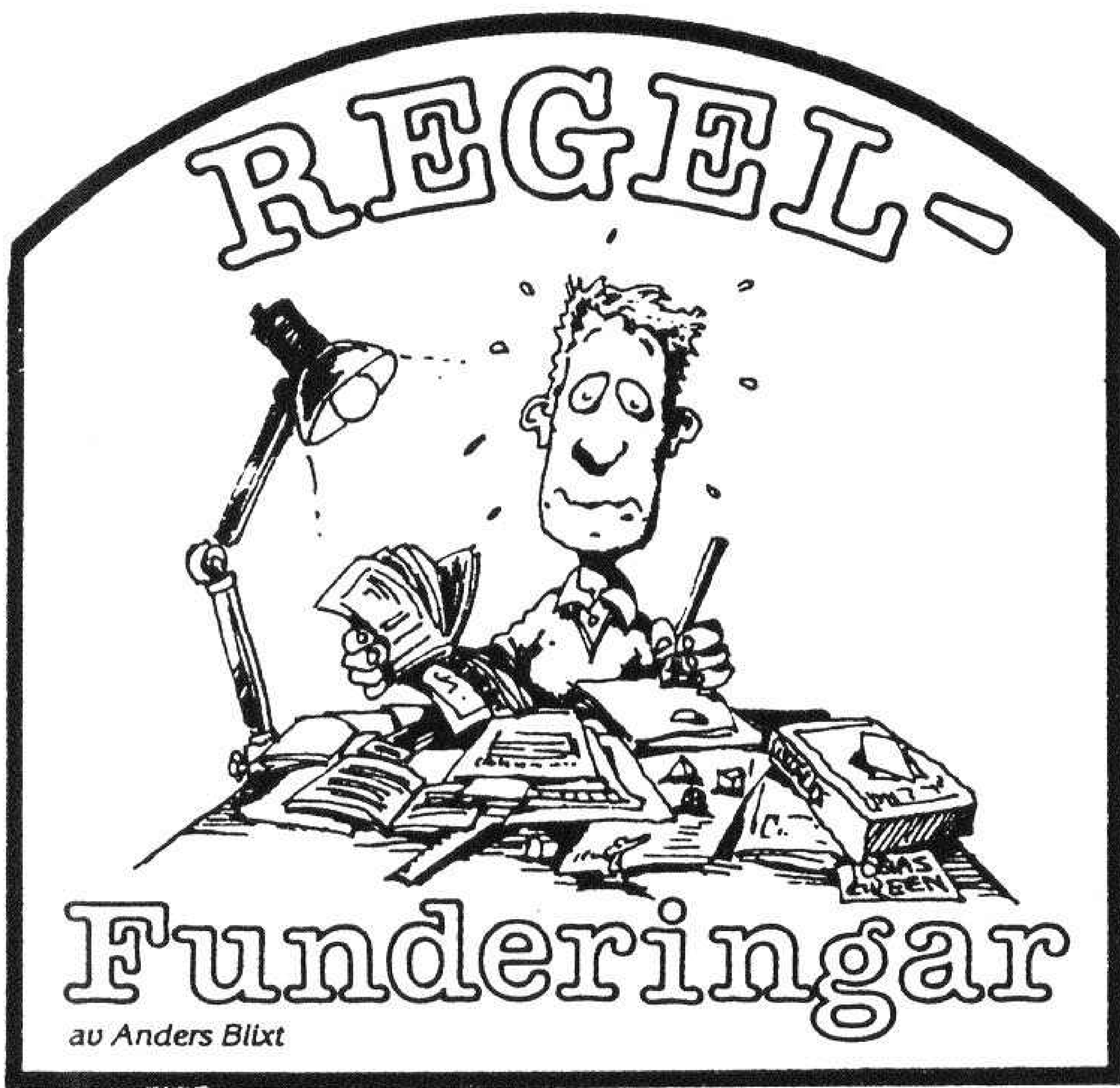
Lärdom: Administration/juridik 16, Första hjälpen 12, Geografi 15, Heraldik 8, Historia 15, Läsa/Skriva allmänspråket B4.

Strid: Dra vapen 17, Slagsvärd 19, Dolk 19, Lans 19, Liten sköld 19, Taktik 17.

Kommunikation: Bluff 11, Förhöra 14, Tala allmänspråk B4, Tala svartiska B3, Överklasstil 12, Övertala 14.

Uppfattning: Finna dolda ting 15, Lyssna 14, Upptäcka fara 17.

Vildmark: Ilmarsch 19, Kamouflage 9, Orientering 16, Rida 19, Simma B3



Med en glad trudelutt... eller Harmonism och magiska föremål

Harmonismbesvärjelser skiljer sig från de flesta andra besvärjelser i det att de låter under den tid de alstras. Harmonikern skapar själv musik med sång och/eller instrument. När han lägger sin besvärjelse kan han antingen använda sin röst eller sitt instrument.

Detta gör att magiska föremål med sådana besvärjelser har lite annorlunda funktionsprinciper. Normalt är att man använder ett musikinstrument som förses med lämplig harmonismbesvärjelse, SIGILL och eventuellt PERMANENS och NEXUS. För att kunna utnyttja magin måste användaren ha FV B5 i att spela just det instrumentet. Lämpliga instrument blir sådana som är lätta att bära med sig, t.ex. flöjt eller krumhorn, medan däremot en bastuba eller en spinett är mer opraktiska. Magiska instrument av detta slag kan bli alldeles utmärkta försvar för kringvandrande barder. Tänk dig t.ex. att han börjar spela en OBEMÄRKT så att de rövare som tänkte överfalla honom inte längre ser honom.

Man kan också tänka sig ett magiskt föremål där SIGILLet har förstärkts med en SPÖKRÖST av samma effektgrad och där rösten sjunger besvärjelsen. Ett sådant föremål kräver inte färdigheten Sjunga och spela hos användaren.

Expert eller medelmåtta, du avgör!

Per-Åke Höglund har sänt mig en tänkvärd reflektion över valet av yrkesfärdigheter i Drakar och Demoners grundregler. Som reglerna nu är formulerade får rollpersonen tre expert- och fem normalfärdigheter inom sitt yrke. Men man kan ge spelaren större valfrihet att utforma sin rollperson inom ramen för sitt yrke.

Rollpersonen får 11 yrkespoäng. För 1 yrkespoäng kan han låta rollpersonen få en färdighet på normal nivå, medan 2 yrkespoäng gör det till en expertfärdighet. Detta gör att rollpersonerna kan sträcka sig från sådana som har elva normalfärdigheter till sådana som har fem expertfärdigheter och en normalfärdighet. Spelaren får betydligt fler kombinationsmöjligheter när han gör sin rollperson.

Spelaren måste spendera alla yrkespoängen när han skapar rollpersonen, och får inte spara några för senare bruk.

Pistolduell i Pyri

Micke Andersson undrar varför revolvrar och automatpistoler har samma eldhastighet i Mutant 2, fast man kan skjuta fortare med en automatpistol i verkligheten på grund av skillnader i konstruktionen.

Mina erfarenheter från min militärtjänst är att ett vapens teoretiska eldhastighet har liten betydelse i verklig strid. När man står under lugna och trygga förhållanden på en skjutbana, kan skillnaden i eldhastighet säkert spela stor roll. I en stridssituation är det däremot skytten som är det väsentliga, hur duktig han är och främst hur kallblodig han är. I strid blir deltagarna uppumpade med adrenalin, vilket är en del av kroppens automatiska reaktioner. Detta gör att kroppen blir "skakigare" och precisionen försämras. I gengäld ökas uthålligheten och smärttåligheten. (Du kryper omkring bland buskar och snår. Här och var skjuter folk, men du ser inte vem eller på vem. Faran lurar var som helst. Tro mig, du är spänd som en stålfjäder i det läget. När jag var ute i busken hade vi inte skarp ammunition, så jag kan bara gissa hur det känns när det är riktigt krig, men det måste vara långt värre.)

På grundval av detta tyckte jag att det var meningslöst att ta med den teoretiska skillnaden mellan pistolens och revolverns eldhastighet. Istället tog jag med en regel som gör att en bra skytt kan skjuta oftare (han får lägre H-värde med det vapnet, se sid MR 47).

I allmänhet är det så att vapnens kvalitet och kapacitet har mindre betydelse i strid än hur duktig skytten är. En rädd och otränad soldat med ett gaussgevär kan lätt besegras av en duglig kämpe med en flintlåspistol. Det finns ett antal faktorer som avgör hur väl en soldat slåss. De är i ordning från den viktigaste till den minst viktigaste: utbildning, motivation, befälens kompetens, utrustning.

Två exempel från modern tid: Förenta Staterna drog ut i Vietnam-kriget med toppmodern utrustning, men motståndarna hade bättre motiverade och ledda soldater, och därför kunde USA inte vinna kriget hur mycket bättre dess utrustning än var. Den sovjetiska armén 1941 hade lika bra, och ibland bättre utrustning än den tyska, men trots detta kunde tyskarna genom att ha bättre ledarskap och mer vältränade soldater besegra ryssarnas gränsarméer på några månader.

1+1=3

Det kryllar av siffror i rollspel: färdigheter, förflyttning, grundegenskaper, m.m. Fel uppstår mycket lätt. Man kan räkna fel. Man kan slå på fel tangent när man skriver. Man kan vara slarvig. I våra produkter finns det många sådana fel, även om vi gör vårt bästa för att hitta och rätta dem.

När ett sådant fel har uppstått brukar jag få många brev av följande typ: "Magiker X i äventyr Y har FV 10 i magiskolan Mentalism. Men han har besvärjelsen ÅTERVÄNDO MED STUDS. Hur kan han det, när besvärjelsen har för högt skolvärde? Vilken specialregel gäller för honom?" Vi undviker specialregler så mycket vi kan; om du skulle hitta konstigheter bland siffrorna i någon av våra produkter kan du lugnt förutsätta att detta beror på att någon hos Äventyrsspel har gjort ett misstag, och du kan själv rätta siffrorna så att allting stämmer. I ovan nämnda exempel skulle du helt enkelt höja magikerns FV i Mentalism så att den räcker för hans svåraste besvärjelse.

Metriska fötter i SRR

I SRR-reglerna har det blivit en del märkligheter på grund av att översättaren och redaktören har trasslat till det när det gäller längdmåtten fot (=30 cm) och meter. I regel 4.4 står det att rollpersonen kan röra sig 20 meter plus förflyttnings- och manöverbonusen. Detta är fel. Det ska vara 15 meter plus en tredjedel av förflyttnings- och manöverbonusen (avrunda neråt). Detta leder till att exemplet i regel 4.4.1 är uppåt väggarna och därför bör kasseras.

Det märkliga är att detta fel, vars konsekvenser är mycket påtagliga i spelet (tala om att sprinta i full rustning), först blev påtalat för mig i oktober 1987, dvs nästan ett år efter det att spelet kom ut i handeln, medan jag blev informerad om andra, betydligt mindre viktiga fel redan i januari 1987. Hör av er om ni hittar fler *sådana* fel.

INFORMATION FRÅN S.A.V.E.

Bortom Det Okända

Thomas Höglund

Den vanligast förekommande motståndaren i Chock är någon varelse från Det Okända och dess underhuggare, men minst lika svåra motståndare kan normala människor vara. Ett sådant äventyr eller kampanj kan även klara sig utan S.A.V.E. I ett sådant läge kan man använda Chock-reglerna i sammanhang som agenthistorier, gangsterkrig, eller vad helst man kan vara intresserad av.

Nu är min artikel inte enbart ägnad åt att belysa de regeländringar och tillägg som behövs, utan även en handledning i hur man kan skapa atmosfär åt en mera "normal" Chockmiljö.

ALLMÄNT

Chock hör till de rollspel som kan spelas under en mängd skilda perioder. Bland de populäraste är slutet av 1800-talet, mellankrigstiden och vår egen tid.

Efter att ha spelat ett tag kan det bli lite enahanda att bara driva tillbaka — eller bli tillbakadriven av — varelser från Det Okända, även om tidsperioden varierar. När ens kampanj har nått så här långt kan man öppna portarna till en annan sorts spel utanför S.A.V.E. Det här rör sig om äventyr som kan drabba rollpersonen i hans eller hennes dagliga liv som journalist, polis, arkeolog, etc. Äventyren kan utspelas i princip i vilken miljö eller tidsepok som helst.

Oavsett om man väljer att spela med eller utan Det Okända, behöver CM känna till en hel del om miljön. Min erfarenhet är att man bör läsa så mycket som möjligt om ämnet, dels för att kunna ligga steget före spelarna — så att inte de slår en på fingrarna med att man kommer med felaktig information — och dels för att kunna göra detaljrika beskrivningar och därmed hela spelet mycket mer spännande.

Till viss del måste reglerna omarbetas för att spelet skall rulla på lite smidigare, men somligt skall ses mera som rekommendationer. Huvudregeln är ju fortfarande att man inte skall göra omöjliga äventyr åt rollpersonerna. Alla rollspel blir tråkiga om varje motståndare eller uppdrag blir omöjligt att klara. Ett balanserat motstånd ger ett bättre spel.

Vid varje regeländring finns en referens till de sidor i regelboken som behandlar avsnittet.

MILJÖER OCH EPOKER

Här är urvalet lika stort som den mänskliga fantasin. Eftersom Chock utspelar sig i den verkliga världen, till skillnad från SRR och DoD, kan det bli ganska enkelt. Det går att bygga äventyr på faktiska händelser eller platser. Exempel på sådant är äventyr med maffian, tjugotalets gangsterkrig, storviltjakt i Afrika, avvärjandet eller deltagandet i ett attentat, som soldat i något av krigen under perioden, eller varför inte som äventyrlig arkeolog a la Indiana Jones. Fältet är brett. Uppslag kan man få från dagstidningarna, TV, filmer och böcker.

Nästa steg är att bestämma tid och plats. För att kunna beskriva epoken så levande som möjligt, rekommenderar jag en allmän inläsning först, t.ex. Aktuellts årsböcker och liknande. Det livar alltid upp ett äventyr om man vet hur modet såg ut, vilka bilmodellerna var, mm. I ett äventyr som utspelar sig 1963 kan rollpersonerna t.ex. höra på radion om att president Kennedy har blivit mördad. Det här ger en känsla för att det verkligen existerar en värld utanför spelet där det även händer saker som rollpersonerna inte kan påverka.

Därefter ger man sig på djupet i miljön. Om ett äventyr utspelar sig i en storstad har spelarna lättare med inlevelsen om det finns bilder på staden. Turistbroschyrer och turistkartor är ofta ganska lätta att få tag på. Att det sedan förenklar kartläggningen för varje nybörjar-CM är ju inte något negativt. Till den rekommenderade läsningen hör också de speciella turisthandledningar som har getts ut om alla möjliga platser, samt reseskildringar. Gå till biblioteket och botanisera! Ta även kontakt med olika länders turistbyråer, de brukar alltid kunna skicka mycket bra broschyrer som kan användas i äventyren.

För att skapa atmosfär kan man också använda en bandspelare. Karaktäristiska ljud gör mycket för stämningen. Du kan t ex köpa skivor med ljudeffekter. Visserligen är de väl mest tänkta att användas av amatörfilmare, men några väl förberedda band kan åstadkomma mycket — se dock bara till så att inte bandbytena eller fel ljud får en chans att kvadda det du försöker bygga upp. Ett äventyr som "Death on Tour" (Pacesetter, ännu ej översatt) som utspelar sig i rockmiljö kan livas upp med en liveinspelning av passande artist. Del 3 i Skräckens tre ansikten kan också spelas med modern musik som bakgrund; detta grepp förstärker den vardagliga 1980-talsmiljön äventyret utspelar sig i.

INSIKTSPOÄNG

Regelboken s. 13-14

Då motståndarna normalt inte använder Onda Vägen-besvärjelser, kan det uppstå problem när man skall dela ut IP. Men problem skall lösas, t.ex. med följande system. Fortfarande gäller de flesta reglerna men med dessa tillägg:

När man delar ut IP i ett äventyr där Det Okända inte förekommer, baserar man det på rollpersonernas handlingar. För varje viktigt avsnitt i äventyret delar CM ut IP beroende på hur väl rollpersonerna har klarat uppgifterna. Det går även att dela ut negativa IP om rollpersonerna gör något som försvårar eller omöjliggör att uppdraget kan lösas.

Exempel: Rollpersonerna har i uppdrag från en tidning att hitta bevis mot en maffiamedlem. Bevisen finns gömda i ett skrivbord hos honom. Möjliga IP som kan bli tilldelade i avsnittet är 1800 om bevisen kan hittas utan blodsutgjutelse, och föras till polisen; 500 om gruppen lyckas övertyga polisen om var bevisen finns; –500 för varje dödad maffiamedlem, polis, etc; 50 om rollpersonerna blir vän med maffiamedlemmen för att komma åt bevisen; –1500 om de gör en tjänst åt honom.

Som synes ger en del saker mer än andra, och CM bör verkligen tänka på att balansera IP. En viss ledning kan varelsevärdena i Det Okända och Nattens fasor ge den villrådige. Något riktigt svårt kan då ge lika mycket som greve Dracula, och småsaker kan ge mellan 50 och 200 IP.

I övrigt används IP på normalt sätt.

SKRÄCKKONTROLL

Regelboken s. 36

Då motståndarna är mänskliga är det mycket ovanligt med Skräckkontroller. Huvudsakligen används de när något oväntat inträffar, allt ifrån fällor till en kamrats plötsliga död.

I situationer som när motståndarna är öppet fientliga och väldigt många fler, kan det också vara motiverat. I många lägen är det bättre att göra en Överraskningskontroll hellre än en Skräckkontroll.

VIKTIGA ISP

Regelboken s. 58 och framåt

ISP skiljer sig på flera punkter från de som beskrivs i regelhäftet. Till att börja med har ISP i äventyr utan Det Okända, mänskliga värderingar och moralsyn. Även om de är förhärdade brottslingar är de inte helt igenom onda. De är människor och har följaktligen mänskliga känslor och ideal — inte nödvändigtvis de allra bästa dock. Om rollpersonerna hittar bevis som kan fälla brottslingen i en domstol kanske han inser att spelet är förlorat och ger upp. Kanske kan han komma tillbaka senare för att hämnas.

En människa som är brottsling försöker ju givetvis dölja sina avsikter och är i regel mer förhandlingsbar än en varelse från Det Okända. Varelserna försöker ofta dölja sina verkliga avsikter även för sina anhängare, och om sådana anhängare kommer till insikt brukar det oftast sluta på ett enda sätt — döden. Människor utan påverkan från Det Okända drivs oftast av en önskan om ett bättre liv.

När man skapar viktiga ISP skall man göra dem på samma sätt som när man skapar rollpersoner. Den enda begränsningen bör vara att inte göra dem för svåra för spelarna, och att de verkligen passar för äventyret. Svårigheterna kan dock få öka varefter man kommer in i äventyret. Första mötet kan vara lätt, sedan ökar motståndet fram till äventyrets klimax, som kan vara vad som helst från en omstörtande och blodig skottduell på Manhattans gator till en flykt ur ett välbevakat fångläger.

ONDA VÄGEN

Det Okända s. 3 och framåt

Den enda regel som gäller här är att det är extremt ovanligt med människor med Onda Vägen-besvärjelser. Dessa hänger helt ihop med motståndare från det Okända och deras tjänare och bundsförvanter.

Om man ändå vill ha med besvärjelser kan man hålla sig till sådana som Sömn eller liknande, som påverkar människor och inte skapar rena skräckeffekter. Hela idén med äventyr utanför Det Okända riskerar att helt förfelas om man tillåter OV-besvärjelser.

VÄGEN

Regelboken s. 65 och framåt

Om ingen använder Onda Vägen blir Vägen i princip omöjlig att använda. Det går inte i ett normalt äventyr att känna om en person är ”ond” på samma sätt som när Det Okända har en klo med i spelet.

Dock kan man använda somliga förmågor, till exempel Synsk dröm, Telepatiskt budskap, Skyddande sfär och Kraftprov även i lite ”normalare” äventyr.

S.A.V.E.

Regelboken s. 70 och framåt

Om en rollperson är medlem i S.A.V.E. kan han inte alltid räkna med hjälp. S.A.V.E. är inte intresserat av att spränga brottsorganisationer eller medverka till att en medlem skickas till en krigsskådeplats om inte Det Okända ligger bakom. En rollperson som blir arresterad i samband med en helt ordinär bovjakt kan med andra ord inte få någon juridisk eller ekonomisk hjälp från organisationen. Men trots att rollpersonerna äventyrar utanför S.A.V.E. gäller ändå dess regler: om någon hittar spår efter Det Okända, måste rollpersonen ta kontakt med organisationen.

Rollpersonerna kan å andra sidan få lokalt stöd från polisen eller massmedia, förutsatt att de lyckas med sina förehavanden, såvida inte dessa är brottliga eller kan uppfattas på det viset. S.A.V.E. uppmuntrar inte äventyrande utanför organisationen men kan belöna sådant om det leder till att rollpersonerna uppdagar information om Det Okända. Endast i sådana fall kan S.A.V.E. tänkas stödja aktiviteter utanför det egentliga syftet. Om en medlem i en prekär situation försöker kontakta organisationen utan att någon koppling till Det Okända föreligger, känns medlemmen inte vid, oavsett hur viktig han är för S.A.V.E.

En rollperson utan S.A.V.E.s stöd måste lita till sina egna personliga resurser, vilket antagligen oftast betyder att pengarna inte är obegränsade. CM får bestämma i samråd med spelarna hur mycket pengar som rollpersonerna förfogar över. Tänk på yrket och anpassa bankkontot därefter. Flygresor hit och dit är kostsamma saker.

SLUTORD

Nya världar och äventyr kan upplevas med ett och samma rollspel. Med de här minimala anpassningarna av reglerna kan man spela i vilken modern tidsperiod eller miljö som helst, och med vilket tema som helst.

I rollspel är huvudsyftet att ha roligt, så man måste inte alltid spela efter reglerna. Om man kan göra om ett spel till något annat skall man göra det, om inte för något annat skäl än att det är nyttigt med variation.

Det finns egentligen ingenting som är rätt eller fel i traditionell mening när det gäller rollspelsregler — om det *känns* riktigt att göra på ett visst sätt så är det också rätt. En bra spelomgång av Chock, eller vilket annat rollspel som helst för den delen, förutsätter att samtliga deltagare är villiga att kompromissa lite, samt att spela och ha kul.



DRAKDÖDARAR

Sagan om Ringen del IV, Ett nytt hopp

Anders Blixt

Sällskapet stretade fram över den släta metallytan med all den hastighet de kunde prestera, och var slutligen framme vid den höga titanväggen.

"Ja, äntligen är vi här", sa Jedi-riddaren Gandalf. "Hit kom alverna från planeten Hollin. Rymdstationen placerades här för att sköta deras handel med dvärgarna. Det var lyckliga tider då i rymden, när det fanns fasta vänskapsband mellan olika raser — till och med mellan alver och dvärgar."

"Det var inte dvärgarnas fel att vänskapen tog slut", muttrade Gimli. Han flåsade tungt i rymddräkten. Tydligen räckte dess kylsystem inte för att svalka honom.

"Inte har jag hört att det var vårt fel heller", sa Legolas surt.

"Sluta träta nu!" uppmanade Gandalf. "Hjälp mig istället! Luftslussarna är slutna och ju förr vi hittar dem desto bättre."

Gandalf ställde sig mellan två metallpelare och stirrade på den släta metallväggen, som om han ville genomborra den med sin blick. Gimli tassade beskäftigt omkring och knackade då och då med sin strålpistols kolv på metallen. Legolas pressade elektroniska sensorer mot väggen.

"Jaha, nu har vi förberett oss", sa Merry, "men var är dörren? Jag ser inte ett spår av den."

"Dvärgdörrar är inte gjorda för att synas när de är stängda", svarade Gimli. "De är osynliga och inte ens deras rätta herrar kan finna dem eller öppna dem om deras hemliga kodlås inte står att finna."

"Men den här dörren gjordes inte för att vara en hemlighet som blott dvärgarna kände", sa Gandalf, som plötsligt vaknat till liv och vänt sig om. Han gick fram till väggen. Mitt emellan de två metallpelarna fanns en slät yta och över denna förde han sin hyperkänsliga elektroniska sensor. Därefter gick han några steg baklänges.

"Titta!" sa han. "Kan ni se något nu?"

Stjärnorna kastade sitt svaga sken på metallens grå yta, och först kunde de nu inte se något annat, men just där Jedi-riddaren hade fört sin sensor började långsamt svaga linjer framträda i metallen. Formen av en rektangulär luftslussport började växa fram. På dess yta visade sig ingraverade skrivtecken.

"Vad betyder tecknen?" frågade Frodo. "Jag trodde jag kände alvernas skrift, men det här kan jag inte dechiffrera."

"Orden är på det språk som talades av alverna i denna del av galaxen under Imperiets äldsta tid", svarade Jediriddaren, men de säger intet av betydelse. Här står blott: 'Rymdstation Moria. Luftsluss 234b. Signalera, vän, och träd in.'"

"Och vad menas med det?" frågade Merry.

"Det är tydligt nog", svarade Gimli. "Om du är en vän ska du signalera lösenordet och luftslussen ska öppna sig."

"Ja", sa Gandalf, "denna luftsluss är tydligen elektroniskt styrd."

"Så är det", inflikade Gimli. "Men vilket kodord som ska användas är bortglömt sedan länge. Här har ingen passerat sedan rymdstationen plundrades av stormtrupperna, och det var för sekler sedan."

"Men känner du inte till det ordet, Gandalf?" utbrast Boromir förvånat. En skymt av besvikelse drog över rebellsändebudets ansikte, men den doldes effektivt av rymddräktens visir.

"Nej", sa Jedi-riddaren. "En gång i tiden kunde jag varje elektronisk kodsignal på alla språk som talades inom Imperiet. Jag kan fortfarande utan ansträngning erinra mig två upphöjt till tio av dem. Jag ska försöka med några av dessa."

Han gick åter fram till dörren och vidrörde dess mitt med sin sensor. Några teckenfönster glimmade till på sensorn och visade att den arbetade för fullt.

"Aha!" utropade Gandalf med en triumferande stämma. "Det är helt elementärt, mina kära vänner."

"Var det du eller datorn som kom på något?" frågade Pippin med en stämma som dröp av falsk oskyldighet.

Från Gandalf hördes blott ett stilla grymtande. I vilket fall som helst gled luftslussdörren upp. Innanför dess öppning skymtade de ett rymligt rum, där fortfarande några rymddräkter i dvärgstorlek hängde på väggarna. Aragorn Solo och Boromir hoppade vigt in med dragna strålpistoler.

"Allt lugnt!" ropade Aragorn Solo, självsäker som alltid.

De fyra Jawas, alven och dvärgen gick med mer tvekande steg in genom porten till luftslussen. Sist följde Gandalf, som muttrande studerade dörrmekanismen.

Väl inne i luftslussen tände Gimli sin hjälmlampa. Han gick bort till en instrumentpanel som var fylld med knappar, teckenfönster och små skyltar med obegriplig dvärgisk text. Snabbt tryckte han på några, och ljuset i tak och väggar tändes. Porten slöts och ett stilla väsande vittnade om att luft började strömma in i rummet. Efter några minuter förkunnade dvärgen att trycket var normalt och luften fullt andningsbar. Aragorn Solo var den förste som tog av sig hjälmen. Frodos hjärta tog ett skutt av fasa när smugglarens ansiktsdrag förvreds i en hemsk grimas.

"Det är möjligt att dvärgar anser att det här är andningsbar luft", sa Aragorn, men jag är tveksam.

"Sluta tramsa!" Gandalfs stämma var hård. "Vi kan inte hålla tillräckligt marschtempo med rymddräkterna på, så ni får tåla den dåliga luften!"

Ackompanjerade av flämtningar och hostningar tog alla av sig rymddräkterna. Frodo höll i tysthet med rymdsmugglaren. Luften härinne stank något fasansfullt.

Jedi-riddaren ledde sedan sällskapet in i den gigantiska rymdstationens labyrintiska irrgångar. Hans ljussvärd lyste upp korridorerna. Vid hans sida gick Gimli, den i gruppen som bäst kände dvärgarnas byggteknik. De gick i timmar. Alla var ivriga att få färden avklarad så snabbt som möjligt, och kämpade därför vidare fastän de var utmattade.

Efter kanske sex timmars marsch nådde de en plats där korridoren mötte tre andra i en korsning.

"Jag har inget minne av denna plats", sa Gandalf och gjorde halt. Han höll upp sitt ljussvärd för att söka efter några skyltar som skulle underlätta hans vägval. "Jag är för trött. Här slår vi läger."

Till vänster om gruppen fanns en dörr. Aragorn Solo sparkade resolut upp den och hoppade in med dragen strålpistol. Kammaren var tom. Det rörde sig om ett rymligt rum med åtskilliga datorterminaler längs väggarna. Merry och Pippin, klåfingriga som alla Jawas, rusade in, glatt tjattrande.

"Stanna!" ropade Jedi-riddaren. "Peta inte på någonting. Ni har ju inte



en aning om vad som finns härinne."

Gruppen ställde iordning ett nattläger. Aragorn ordnade ett vaktschema och de utmattade vandrarna började slumra in. Men inte alla; Pippin, en riktig hacker, var sjukligt intresserad av datorterminaler och kunde inte komma till ro. Han kröp bort mot en av dem och slog på strömmen. Till hans stora förvåning tändes skärmen och obegriplig dvärgisk skrift skrevs ut.

"Vad var det?" Gandalf, som satt vakt, for upp. Det svaga ljuset från skärmen hade attraherat Jedi-riddarens känsliga sinnen. "Din Jawa-dåre!" morrade han. "Tänk om du har aktiverat något larmsystem." Gandalf stirrade på skärmen, vars text hade börjat blinka. Han sträckte fram handen och stängde av terminalen. "Du har aktiverat någonting. Vad det är vet jag inte, men det borde ha fått vara ostört. Gå nu och lägg dig!"

Modstulen slank Pippin iväg till sina filtar.

Under de följande två dygnen marscherade gruppen allt djupare och djupare in i rymdstationen på väg mot sitt mål: den kopia av Midgårdsfalken som utgjorde gruppens enda möjlighet att fortsätta genom hyperrymden till rebellbasen i Lothlorien. Färden var mödosam och långtråkig; den ena korridoren var den andra lik. Gandalf ställdes många gånger inför svåra val, eftersom hans minne av Morias rymdstation härstammade från en färd som han hade gjort nästan sju sekler tidigare. Gimli stod honom bi med råd och dåd, men dvärgen var till föga nytta. Moria skilde sig i storlek och konstruktion alltför mycket från dvärgarnas sentida, fattigare konstruktioner.

På färdens tredje dygn vaknade brödraskapet i en stor kammare. De

"Darth Angmar avancerade in i ljuscirkeln. Han hade sitt fruktade, solförmörkelseskimrande mörkersvärd redo. Kampen kunde börja."

tillredde en spartansk frukost och förberedde sig för ytterligare en dag, när friden plötsligt bröts. En högtalarröst hördes utanför huvudingången.

"Detta är imperiets stormtrupper. Kom ut och kapitulera. Ni är omringade!"

Utanför huvuddörren hördes ljudet av springande steg. Skräckslagna stirrade de fyra Jawas på Jedi-riddaren.

"Fångade i fällan", sa Jedi-riddaren nedslagen. "Vad har jag ställt till med?"

"Stäng dörrarna och kila fast dem!" dundrade Aragorn Solos befallande stämma. "Behåll packningarna på. Vi kanske kan slå oss ut."

"Nej", ropade Gandalf. "Vi måste försöka fly genom den östra dörren." Jedi-riddaren drog sitt ljussvärd och gick med bestämda kliv mot den öppna dörren. "Boromir!" befallde han. "Kom hit och täck mig!"

Rebellsändebudet drog sin grovkalibriga Elvensmith & Westron-strålpistol (kaliber .88 magnum, gemenligen känd som Piecemaker (Styckaren, övers. anm.)). Han lutade sig försiktigt runt dörrkarmen och öppnade plötsligt eld. Energistrålarna skar ner längs en korridor och mejade ner en skyttegrupp stormtrupper innan Gandalf hade hunnit säga "flasklock". De kvarvarande stormsoldaterna avfyrade några illa riktade skott och flydde sedan. "Följ mig!" ropade Boromir och rusade ut i korridoren.

Frodo kände en underlig yrsel i huvudet när han, tillsammans med resten av brödraskapet, sprang efter Boromir. Det var som om något eller någon sökte efter hans sinne. Och denne någon eller något verkade obehagligt bekant.

"Jag har fått upp spåret!" ropade Gandalf plötsligt, när gruppen nådde en korsning. "Vi ska ditåt." Han pekade längs en becksvart korridor. Brödraskapet sprang vidare. De kunde höra springande steg bakom sig. Stormtrupperna var dem i hälarna.

Plötsligt kom de ut i en gigantisk, svagt upplyst sal. Långt borta, vid motsatta väggen, skimrade ett stjärnvitt rymdskepp.

"Ack, Falkens syster", suckade Aragorn Solo med tjock stämma. Frodo kunde skymta en tår i hans ögonvrå.

De nio stannade upp. Alla flåsade tungt och behövde hämta andan.

"Vi har klarat det", tänkte Frodo. Men ack vad han bedrog sig. Föga anade någon vad som strax skulle ske.

Brödraskapet började gå mot den skimrande uppenbarelsen i måttligt tempo. De springande stegen från stormtrupperna hördes inte längre bakom dem.

Plötsligt lystes salen upp av ett klart ljus. Någon hade avfyrat ett fallskärmsbloss. Det dalade sakta mot golvet och lämnade brödraskapet fullt exponerade i sitt starka sken. Man kunde höra springande steg från ena sidan där stormtrupper tydligen rusade in i salen. Sedan blev det tyst, bortsett från ett mystiskt väsande ljud. Frodo kände återigen det där som sökte efter hans sinne.

"Spring! spring!" vrålade Gandalf. "Jag tar hand om det här."

Men ingen i brödraskapet var förmögen att springa. Alla stirrade skräckslagna på den stora, rörliga skugga som skymtade i ljuscirkelns utkant.

"Ge er!" dånade dess flåsande stämma. "Ge er!"

"En ringvålnad!" sa Legolas med stilla röst.

"Det är Imperiets Häxkonung", sa Gandalf med fast stämma. "Darth Angmar, Saurons rådgivare."

"Durins bane!" Gimlis stämma var fylld av hat.

Jedi-riddaren tog av sig sin handske och kastade den med en vältränad rörelse mot skuggan. Handsken träffade ungefär där skuggan borde ha sitt ansikte.

"Jag utmanar dig!" Gandalfs röst ekade genom salen, förstärkt av något magiskt trick. "Här kommer du inte förbi!" Han höjde sitt ljussvärd och gick sakta mot skuggan.

Darth Angmar avancerade in i ljuscirkeln. Han hade sitt fruktade, solförmörkelseskimrande mörkersvärd redo. Kampen kunde börja.

Frodo såg fascinerat på ringvålnadens skuggestalt. Plötsligt insåg han vem det var. "Pappa", sa han med kvidande stämma.

Gimli såg med förvånade ögon på Jawan. "En ringvålnad far till en Jawa. Nää, dra mig baklänges på en gruvkärra."

Boromir riktade sin strålpistol uppåt, och med ett välriktat skott sköt han sönder lysgranatens fallskärm så att den störtade mot golvet. Salen blev plötsligt skummare.

"Spring! spring!" manade Aragorn Solo, och de åtta rusade mot rymdskeppet.



Vad som hände sedan. Ja, känner du inte till det, bäste åhörare, kan du slå upp sidan 395 i Sagan om det nya hoppet och läsa vidare på egen hand. Jag lovar att du kommer att få en läsupplevelse du sent kommer att glömma...

STAR WARS
STJÄRNORNAS KRIG
KOMMER TILL KONGRESS 88

ZONEN

Hindenburgtävling

Har du läst beskrivningen av Hindenburg i *Efter Ragnarök?* Där skildras flera av stadens intressanta platser, byggnader och lokaler. Men de är inte alla, Hindenburg rymmer så mycket mer. Vilket är ditt favorittillhåll i Hindenburg? Vart tar dina spelares rollpersoner vägen på lediga stunder?

Äventyrsspel utlyser härmed en tävling för alla Mutant-fans. Beskriv ett intressant ställe i Hindenburg, gärna med personer som hör till och kartor över platsen. Det kan vara vad för slags ställe som helst: en krog, ett hotell, ett adelspalats, ett gangsternäste, *anything goes;* endast din fantasi sätter gränserna.

När du skriver, använd helst skrivmaskin och skriv då med dubbelt radavstånd.

Bidragen måste vara poststämplade senast 30 april 1988.

Insända bidrag kommer att bedömas av en jury bestående av Anders Blixt, Olle Sahlin, Stefan Thulin och Nils Gulliksson. Vinnaren får en prenumeration på sex nummer av Sinkadus (om du redan prenumererar förlänger vi din prenumerationen med sex nummer). De bästa bidragen publiceras i Sinkadus och ersätts enligt normal taxa. Alla publicerade bidrag blir Äventyrsspels egendom. Juryns beslut kan inte överklagas. Tyvärr kan vi inte återsända tävlingsbidragen.

Adress

Sinkadus
Äventyrsspel
Frihamnen
115 56 STOCKHOLM

Skriv "Hindenburg" på kuvertet.

Rollpersonens UTB och uppväxt

Anders Eklund

Jag tycker att tabellerna på sidan MR 8 i Mutant 2 är lite konstiga. Till exempel har det sociala ståndet ingen betydelse när det gäller UTB. Självklart får en hög adelsman en bättre utbildning än en tiggare. Ta som exempel en spelare som har bestämt sig för att vara IMM. Han slår fem, adderar ett till det och slår sedan på tabellen för födelsemiljö. Han slår 27 och är alltså född på landsbygden och får då ingen modifikation på sin utbildning. Därefter slår han på tabellen för födelsemiljöns teknologiska nivå och får 44, ett ganska normalt resultat. När han sedan slår på tabellen för socialt stånd, har han tur och slår 99 — alltså blir hans rollperson högadel.

När sedan nästa person i spelgänget skall slå fram sin rollperson blir det också en IMM på landsbygden, med samma teknologiska, tidiga 1800-tals-nivå och UTB 6. Men — när han ska slå för socialt stånd, slår han 13 och hans rollperson kommer då från underklassen. Trots att den ene av de två rollpersonerna kommer från en förnäm adelssläkt och den andre är son till fattiga arbetare, har de samma utbildning! Den förste bör ha gått i fina skolor, medan den andre knappt lärde sig skriva innan han var tvungen att börja arbeta.

Därför föreslår jag följande tabell när det gäller socialt stånd. NFM, RBT och CYB skall dock inte bry sig om den. Jag har även bytt ut bonde mot lägre medelklass och borgare mot högre medelklass. I lägre medelklass hamnar bönder, arbetare, soldater och mindre välbärgade hantverkare. I högre medelklass hamnar officerare, köpmän, hantverkare, storbönder och andra som har mer pengar utan att vara adel.

Resultat	Klass	Startsumma	UTB
01-30	Underklass	50 kr	1T4
31-70	Lägre medelklass	400 kr	1T4+1
71-90	Högre medelklass	500 kr	1T6+1
91-98	Lågadel	800 kr	1T6+2
99-00	Högadel	1200 kr	1T6+3

Neo-män

David Wästerfors

Ett vanligt straff för oliktänkande, spioner och upprorsmakare på 2000-talet var inte dödsstraff, utan något kanske ännu värre. Med hjälp av biologiska manipulationer förvandlades de straffade till s.k. neo-män. Dessa jättelika, urstarka och fruktansvärt fula varelser blev slavar under militären och statsmakterna. Neo-män användes ofta för att ordna upp kravaller, bråk och andra våldsamma händelser. Ibland fungerade de som vakter eller som bärare.

Neo-männen lydde sina härskare och vågade inte protestera. De hade låg intelligens och var lätta att lura i krig, men deras storlek och skräckinjagande utseende fick oftast den mest hårdhjärtade soldaten på andra tankar.

När katastrofen inträffade glömdes neo-männen bort; endast några få följde med ner i enklaverna. På grund av deras sega fysik överlevde de flesta på den hårt drabbade jordytan och klarade sig ifrån ytterligare mutationer utom att deras intelligens ökade något. De förökade sig och bildade egna samhällen när de så plötsligt blivit fria. Det visade sig snabbt att neo-männen hade lättare att anpassa sig i vildmark än i högteknologiska storstäder. Deras samhällen hade enkla och okomplicerade men också rättvisa förhållanden.

Allteftersom djuren och människorna, muterade och omuterade, har ökat i antal och börjat dominera Skandinavien, har neo-männen trängts undan och förvisats till att bli en underklass i samhället, för trots att de är starkare, är människorna smartare. Neo-männen har blivit psi-mutanternas motpol och jämlike; starka och dumma men — likt psi-mutanterna — betraktade med förakt och misstänksamhet. Det är endast på grund av neo-männens styrka som de inte har blivit hetsjagade av de "civiliserade" varelserna i städer och byar. En grupp neo-män skulle med lätthet riva en by fullständigt om de hade anledning.

Trots neo-männens utseende är de ganska fredliga och tillgriper inte våld i onödan. De tvingas inte längre att agera våldsamt av militärer och överordnade, utan lever helst för sig själva. De är tysta och stabila och deras samhällen präglas av ett lugn och en säkerhet som står långt ifrån människornas sätt att leva.

Neo-männen har lättare att uppfatta ljud, smak och lukt och deras syn är ypperlig. En neoman lever oftast i en grupp tillsammans med sina egna och ger sig sällan ut ensam på vandring.

Om utomstående visar sig vara vänliga på ett uppriktigt sätt, kan de få vänner för livet — vilket kan vara bra att ha om man ligger illa till.

Neo-män är stora och resliga. De har en något gråfärgad hud och oftast gröna eller grå ögon. De saknar helt hårväxt men döljer i regel skalligheten med turbanliknande huvudbonader. Kläder används mest för att inte stöta sig med andra varelser, eftersom den tjocka huden tål både hårt klimat och vildmark. Ansiktet har ett förvridet uttryck som till stor del förklarar deras låga utstrålning.

Neo-mannen som rollperson

SL får avgöra om spelarna får spela neo-män. På grund av deras låga INT och UTB, deras skillnad i sinnelag och oerfarenhet av de mer intelligentare varelsernas liv, kan de bli mycket svårspelade. Saker att tänka på: Neomannen är stor, får han plats i rummet eller måste han vänta utanför? Hur reagerar omgivningen på att han är väldigt måttligt vacker? Han är lugn, nästan sävlig, så det tar tid innan han reagerar på förolämpningar — men vad händer när det tänder? Och varför deltar din neo-man i det här äventyret (se honom lite grann som tjuren Ferdinand)?

Om hela äventyrargruppen är neomän: Vad har fått dem att ge sig ut och äventyra? Hur reagerar lokalbefolkningen på det här glada gänget? Misstänksamt? Vettskrämt? Eller kanske trots allt välkomnande? Men glöm bort idén om att Traffaut har skickat ut dem på ett hemligt uppdrag — neomän *kan* bara inte vara hemliga agenter!

Grundegenskaper		Typvärde		
STY	2T6+20	27*	SB	+3T6
STO	=STY	27	KP	44
INT	2T6+2	9		
PER	1T6	4		
SMI	3T6+2	13		
FYS	3T6+6	17		
MST	3T6+3	14		
ITF	3T6+3	14		
UTB	1T4	3**		

**En neo-kvinna har STY och STO minskad till 2T6+15.*

*** Bara om neo-mannen skall användas som rollperson.*

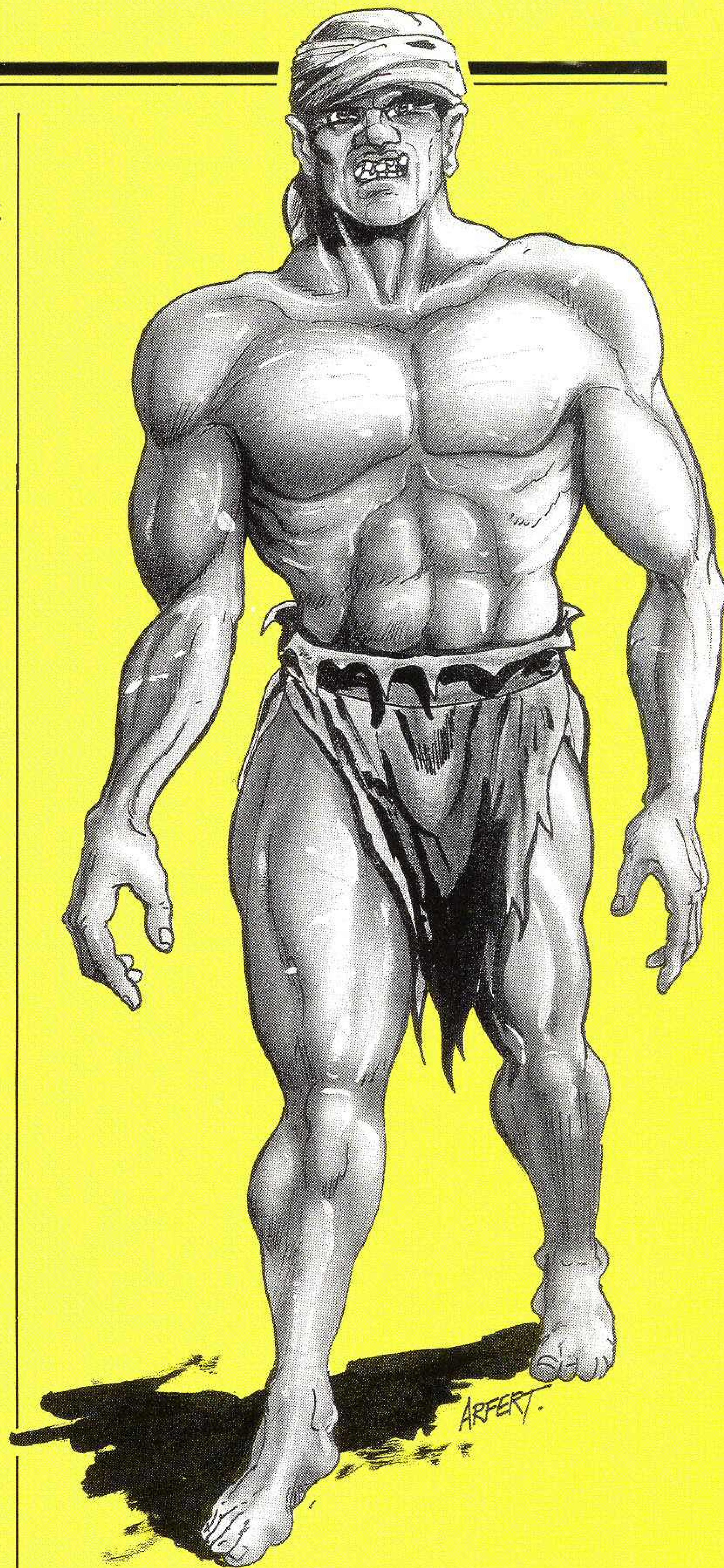
Förflyttning: L4,5 m/sg

Skydd: 2 poäng hud

Färdigheter: Varierar. Oftast har en neo-man många Personliga och Vildmarksfärdigheter. Det låga UTB-värdet begränsar bl.a. urvalet av lärdomsfärdigheterna. En neo-man är oftast jägare, nomad eller fiskare. Vanliga vapen är spjut och klubba men även helt improviserade handvapen förekommer. Oftast räcker det dock med enbart knytnävarna...

Antal: Varierar, i regel 5-50 st

Attacker	GC	Skada
2 nävar	50%	1T3 + SB
1 spark	40%	1T6 + SB



EN ÖVERMÄNSKLIG VARELSE MÖTER DIG I JANUARI

CAMBER AV CULDI

Vaför ska just du bli medlem i Äventyrsspels bokklubb? Givetvis för att inte missa någon av böckerna i den fantasyserie vi startat! De första titlarna i serien är:

1. Conan — Robert E. Howard
2. Conan Cimmeriern — Robert E. Howard
3. Camber av Culdi — Katherine Kurtz
4. Tjuvstaden — Robert Asprin
5. Elric av Melniboné — Michael Moorcock
6. Drakdödaren — Barbara Hambly
7. Ännu ej bestämd

För 160:- kan du prenumerera på sex titlar i följd. Du kan också köpa enskilda böcker för 29:- + 6:- i porto. Sätt in lämplig summa på postgiro **164 26—9 Äventyrsspel** och skriv på talongen vad du vill ha.



De förkortningar som används i Klubbspalten är: DoD, EDD, GDD, SDD = Drakar och Demoner, Expert, Gigant, Samuraj; MT, MT2 = Mutant 1 och 2; CH = Chock; SRR = Sagan om Ringen; D&D = Dungeons & Dragons, AD&D = Advanced D&D; CoC = Call of Cthulhu; T2000 = Twilight 2000, T2300 = Traveller 2300, MERP = Middle Earth Role Playing; RM = Role Master; JD = Judge Dredd; SF = Star Frontiers; WFRP = Warhammer Roleplay, WBR = Warhammer Battle Rules; Par = Paranoia; JB = James Bond; GW = Gamma World; RQ = Runequest; AD = Alpha Dawn; DQ = Dragon Quest; EQ = Elf Quest, TMNT = Teenage Mutant Ninja Turtles; MSH = Marvel Super Heroes

Skriv också ut vilket landskap ni kommer ifrån — det är inte alltid vi vet var Skräpplinge, Basings Hicka och andra mindre orter ligger.

STOCKHOLM

Tolkiensällskapet Forodrim
är en mötesplats för alla Tolkienälskare. Seriöst och skoj med Midgårda ideal. Minimiålder 16 år. Forodrim, c/o Litsenius, Laxgatan 8, 133 00 Saltsjöbaden.

Zone of Zombies
önskar brevväxling med rollspelare 13-15 år för byte av fanzine och äventyr till CH, MT2, GDD, SRR och Traveller. ZoZ, c/o Markus Ejenäs, Vårstigen 17, 144 00 Rönninge.

Yxan
söker medlemmar i södra Stockholm. Ålder 13 och uppåt. Klubbtidning. Regelbundna spelmöten, turneringar, mm. Alla svenska spel och AD&D. Yxan c/o Bergholm, Karin Boyes gata 59, 126 66 Hägersten, 08-97 55 55.

Dragon Hunters
söker kontakt med andra spelklubbar i Stockholmsområdet. GDD, MT2, Junta, Combat Cars. Martin Schedin, Sköldvägen 19, 182 64 Djursholm.

Spelklubben IQ 210
i Södertälje söker spelare och spelledare till GDD, SDD, MT2 och SRR. Robert 0755-141 13 eller Joakim 0755-641 90.

Magnus Agervald & Co
söker spelare och spelledare till EDD och SRR i Åkersberga-området. Helst erfarna. Badbergsvägen 1, 184 00 Åkersberga.

Tai Fong Que (tyfondraken)
söker medlemmar i åldern 10-13 år. MT2, GDD, SDD och Combat Cars. Klubbtidning. Johan Antoni, Uddgränd 11, 162 41 Vällingby eller Kalle Thor, Linneaparken 3, 161 38 Bromma.

Knights of Darkness
söker erfarna spelledare i Haninge till MT. De spelar även T2300, MERP och JB. Daniel 0750-264 05.

Spelklubben Minfältet
söker spelare på Kungsholmen. Minimiålder 11 år. MT2, EDD och SDD. Peter, 08-51 84 88.

SÖDERMANLAND

Medspelare sökes!
Alla svenska rollspel. Olof Liliengren, Tingstugatan 26, 152 00 Strängnäs, 0752- 103 06.

GÖTEBORG

Oskar Brandt
söker medspelare i 11-14 årsåldern till GDD och SRR. Kobbegården 4, 436 37 Askim.

The Green Frog i Landvetter
spelar CH, MT2, GDD, SDD, D&D och Combat Cars. Söker SL till SRR och vill gärna byta äventyr. Marco Behrmann, 031-91 85 85 (efter kl 16.00).

VÄSTERGÖTLAND

Barbarian Boys
i Skövde efterlyser seriösa spelare till EDD, MT2, SRR, C&S, Space Opera, Paranoia, och Bushido. Miniålder 16 år. Andreas 0500-167 38 eller Ronny 0500-195 27.

TRÄSK
söker klubbar att brevväxla med om GDD, MT2, CH, SRR, MERP, CoC, Talisman, D&D, AD&D, RQ mm. Klubbtidning Träskklukt. TRÄSK, Mats Oscarsson, Enebacken, 461 95 Trollhättan, 0520-243 74.

VÄRMLAND

Patrik och Patrik
söker medspelare till DoD och MT i Säffletrakten. Provar gärna andra rollspel. Patrik J 0533-650 36, Patrik W 0533-650 38. Efter 16.00 vardagar.

Per-Anders Nilsson
vill byta hemmagjorda äventyr till CH och EDD. Gruvgången 63, 653 43 Karlstad.

SMÅLAND

RS-Team Dragon
vidgar omfånget. Nu spelar vi MT2, GDD, CH och SRR. Alla åldrar tillåtna. Rasmus Hansson, S:ta Gertruds väg 160, 593 00 Västervik, 0490-178 23.

NORRBOTTEN

Jörgen Bang
söker medspelare/spelklubb i Luleåtrakten. Han är SL i EDD och JB. Östra Villavägen 30A, 951 61 Luleå, 0920-896 65.

SKÅNE

Fantasy Game of the Fighting Warrior
söker medlemmar i 10-15 årsåldern. De spelar GDD, SRR, MT2, CH och D&D. Klubbtidning. Peter Karlsson 0418-234 71.

Mörkerherren
existerar, konstruerar, improviserar, expanderar och söker idéer för utbyte. Alla svenska spel. Klubbtidning. Emil Perzzon, Långaröd 1199, 280 23 Hästveda, 0451-710 43.

The Ratman Heroes Company
söker avancerade spelare och spelledare till GDD, SRR, CH, MT2, Combat Cars och snart även till AD&D, Traveller och TMNT. Hans Gylling 0455-286 09 eller Kristian Hallsten 0455-219 91.

Henrik Olsson
söker brevvänner som spelar engelska rollspel. Spelar själv Superworld, EQ, Star Trek och alla svenska spel. Åbygatan 20, 264 00 Klippan.

The Warriors
söker erfaren och noggrann SL och medspelare i 11-14 årsåldern till EDD och GDD. De är också på jakt efter äventyr till DD och EDD. Anders Hallberg, Sockengatan 6B, 252 63 Helsingborg.

RS Draken
söker kontakt med andra spelklubbar (gärna rollspelande tjejer) för utbyte av idéer, äventyr, mm. GDD, MT, CH, Paranoia, Toon, Traveller och ST. Krister Persson, Björkebogatan 10N, 273 00 Tomelilla, 0417-144 75.

KLUBBSPALTEN

Här kan spelare och spelföreningar gratis informera om sin verksamhet. Meningen är att Klubbspalten ska tjäna som kontakttjänst och ett sätt att hitta medspelare.

Notiser till Klubbspalten ska bestå av namn och adress eller telefonnummer, samt en lista på de spel man ägnar sig åt (högst tio stycken). Dessutom kan man stoppa in ytterligare lämplig information (högst tio ord). Sänd din notis till: *Klubbspalten, Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.*

Oläsliga notiser kommer att kastas! Du måste skicka in en ny notis till varje nummer!

BUTIKS GUIDE

BORÅS

RUSTA DIG FÖR DIN ROLLSPELSKAMPANJ PÅ HOBBY HEAVEN



ALLT I ROLLSPEL OCH KONFLIKTSPEL
ALINGSÅSVÄGEN 10 BORÅS
033-121210

GÄVLE



Leksakshuset
Nygatan 19, Tel 10 33 60
ALLT!

GÖTEBORG

Ring 08-61 17 05 för senaste nytt på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN TRADITION
FEMMANHUSET
41106 GÖTEBORG
TEL 031-150366
SKANDINAVIENS STÖRSTA SPELSORTIMENT
VI HAR ÄVEN POSTORDER

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN I KARLSTAD
Leksaks Huset 15 DROTTNINGGATAN
TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V.TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHUSET
HAR DU FRÅGOR ELLER ÖNSKEMÅL?TITTA IN TISD TORS 1600-1800 ELLER LÖRD 0930-1400

BUTIKSGUIDE

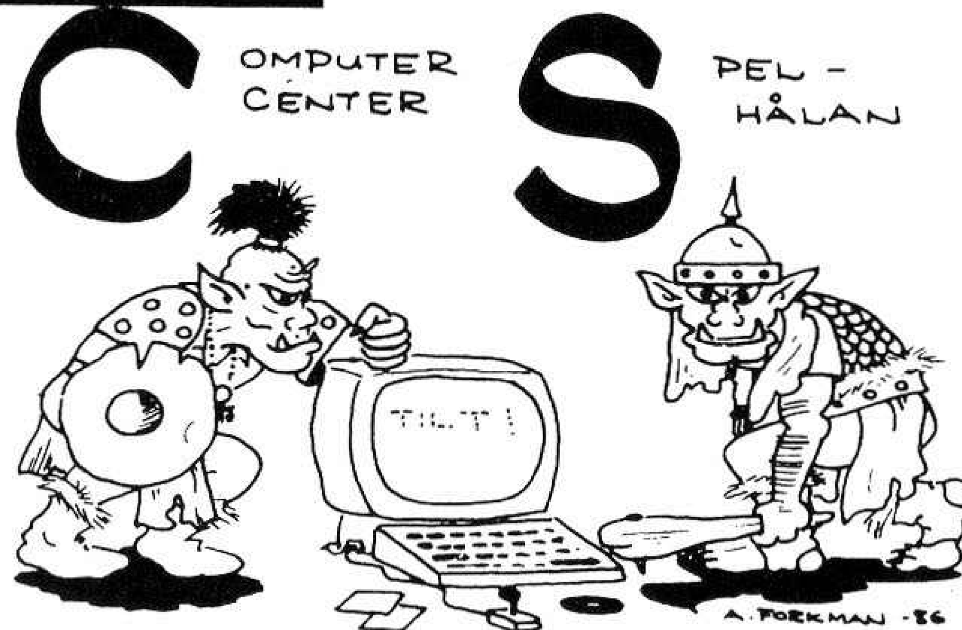
LUND

LEK O HOBBY

FLYINGEVÄGEN 2
SÖDRA SANDBY
046-57463
VI HAR FÖRUTOM ALLA
SVENSKA SPEL
DESSUTOM ENGELSKA

MALMÖ

C OMPUTER CENTER S PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

Yalaring Trading
SPELBUTIKEN

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTORDER: SKRIV ELLER RING 011-15 93 57
YALARING TRADING
MÅND-FRED 12.00-18.00 LÖRD 10.00-13.00
ALBREKTSV 73, 603 50 NORRKÖPING

STOCKHOLM

VUXENSERIER
SF – FANTASY
ÄVEN EGEN IMPORT
Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!



Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN
TRADITION
HUMLEGÅRDSGATAN 13
11446 STOCKHOLM
TEL 08-619301
SKANDINAVIENS
STÖRSTA
SPELSORTIMENT
VI HAR ÄVEN POSTORDER

SUNDSVALL

NY AFFÄR I SUNDSVALL



SPEL
MODELLER
F & SF BÖCKER
KOM IN ELLER HANDLA PÅ POSTORDER
STORGATAN 31 • 85130 SUNDSVALL

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20



St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL
Stort sortiment — låga priser
- Rollspel
- Krigsspel
- Science-fictionspel
- Fantasyspel
- Figurer
- Speltillbehör m m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor m m mot 4:— kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7
750 02 UPPSALA 018—11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN
Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska rollspel.

Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.



LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91

ÖREBRO



ROLLSPEL

Vi har ett stort sortiment av rollspel, konfliktspel och tillbehör.
Både svenska och engelsk/ amerikanska.

Sahlstens Hobby och Spel
Kungsgatan 3 • 702 11 örebro 019 11 22 87

TALISMAN

Du färdas i ett land som en gång styrdes av en mäktig magiker. Han är död och hans stora makt har vittrat bort. Men sagorna hävdar att den djärve som kan bemästra landets alla faror och återfinna trollkarlens legendomspunna Härskarkrona, kommer att få samma makt och bli landets härskare. Dessa berättelser har lockat dig att söka efter kronan.



I spelet väljer du en rollperson med unika förmågor och egenskaper, alltifrån troll och likätare till sierska eller magiker. Under sökandet kommer du att ställas inför mäktiga fiender, upptäcka vänner på oväntade platser och finna märkliga varelser och magiska föremål. Du måste kunna bedöma när du ska hjälpa dina medspelare och när du ska kämpa mot dem.

Endast den som slutligen har kraft nog att bege sig in i landets mest farofyllda region, kan finna Härskarkronan och därmed ensam bli landets härskare.



MIDGÅRDSMODUL 1 & 2

Smugglare, lönnmördare och tjuvar

THARBAD

Tharbad är Cardolans huvudstad. Modulen utspelar sig under perioden 1409-1412 i Tredje Åldern, när landets kung har stupat i kampen mot Häxmästaren och tronen står tom. Landets adelsmän och Angmars agenter konspirerar för att ta makten, samtidigt som flyktingar från de norra landsdelarna samlas vid staden för att få skydd mot Angmars härjningar och diverse brottslingar utnyttjar det rådande kaoset för att sko sig. Spelarna kan lätt dras in dödliga intriger och bli schackpjäser i kampen om Cardolans framtid.

Modulen innehåller en färgkarta över staden och ett 60-sidigt häfte med beskrivningar av dess olika delar, viktiga platser, viktiga personer och några korta äventyr. Det står också en del om Cardolans geografi, befolkningsgrupper, flora, fauna och politiska system. Den politiska situationen efter kungens död beskrivs noga och de inblandades planer analyseras. Vidare får man se de allmänna dragen i regionens historia fram till Tredje Åldems slut.

Drakar och Demoner EXPERT

SAGAN OM RINGEN

Rid med Rohirrim — i krig mot mörkret

ROHAN

Rohan handlar om mer än själv landet Rohan. Modulen följer Ryttarfolkets öden genom Tredje Åldern. Först möter läsaren dem som Éothraim, sex stammar på Rhovanions slätter. Sedan följer tiden som Éothéod vid Anduins källor. Slutligen rider Eorls här söderut mot slaget på Glitterfälten och det nya hemlandet, Riddersmark.

Rohan består ett texthäfte, ett häfte med tabeller och kartor och ett ark med färgkartor. Texthäftet beskriver noga Ryttarfolkets tre länder under Tredje Åldern och tar upp geografi, ekologi, politik, kultur och viktiga personer, t.ex. Vidugavia av Rhovanion, Eorl den Unge, Helm Hammarnäven, Éomer, Éowyn, Gríma och Théoden.

Modulen tar även upp dorwinrim, asdriager, sagather, logather och andra österländska folkslag.

Helmsklyftan och Hornborgen beskrivs ingående med noggranna kartor.

